JOC FULL **PAINKILLER OVERDOSE** UN MĂCEL CU EFECTE TERAPEUTICE

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

HARDWARE
NINTENDO 3DS



PREVIEW
BATTLEFIELD 3

HANDS-ON
DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

REVIEW
MORTAL KOMBAT

PORTAL 2

STCC THE GAME 2

DVD
TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

Iunie 2011
Preț 14.99 lei

FOTO-VIDEO te invită să descoperi secretele fotografiei digitale într-o nouă carte din **Colecția CHIP KOMPAKT**

EDIȚIE LIMITATĂ

FOTOGRAFIA DIGITALĂ
TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

În cele peste 200 de pagini, ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind liniile de ghidaj necesare și utile oricărui utilizator de aparat foto digital. Totodată, abordează fotografia din punct de vedere tehnic, oferind explicații, soluții și sfaturi profesionale pentru situații de fotografiere specifice.

Din cuprins:

Tehnici de fotografiere | Determinarea cadrelor | Potrete citadine | Creativitate cu mijloace simple | Compunerea fotografiei | Proiecte fotografice | Efecte dinamice | Sfaturi de filmare | Abordarea fotografiei de peisaj în funcție de anotimp | Momentul potrivit etc



Cartea **Fotografia digitală - Tehnică și compoziție** va fi disponibilă, începând cu **6 iunie 2011**, în toate centrele de presă prin:

PACHETUL PROMOȚIONAL → **FOTO-VIDEO**, ediția lunii iunie 2011 + carte la prețul de 22,98 lei

PACHETUL PROMOȚIONAL → **CHIP** cu DVD, ediția lunii iunie 2011 + carte la prețul de 24,98 lei

Cartea poate fi comandată și online pe **www.chip.ro/librarie** sau poate fi achiziționată din librării.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Cătălin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Sony offline

În timp ce înșir aceste rânduri, Sony se confruntă, probabil, cu cea mai mare criză din istoria modernă a companiei, drept rezultat al atacului unui grup de hackeri asupra rețelei PlayStation Network, care au obținut astfel accesul la datele personale ale utilizatorilor serviciului online în cauză. Poate la fel de grav este că Sony a anunțat clienții afectați abia după o săptămână de la atac, crezând în primă fază că problema nu este atât de gravă, iar ea poate fi rezolvată fără prea mare tam-tam. S-au înșelat, iar de atunci a trecut aproape o lună de zile. Între timp, doar o parte dintre serviciile online ale PlayStation Network au fost restaurate, iar utilizatorii obligați să-și schimbe parolele de acces. Dar nu doar atât, pentru că hackerii ar fi obținut chiar și numerele cărților de credit pe care utilizatorii rețelei le-au folosit pentru a face achiziții online prin intermediul PlayStation Store, determinându-i pe mulți dintre ei să solicite băncilor schimbarea acestora. Situația este cu atât mai gravă cu cât numărul utilizatorilor înregistrați este imens, rețeaua fiind una globală, iar într-o oarecare măsură efectele s-au simțit chiar și în rândul utilizatorilor PlayStation 3 de la noi, cu toate că serviciul nu este localizat. Jocuri pentru PlayStation 3 și PSP există pe piață, iar dacă ai cumpărat un titlu pentru a-l folosi în multiplayer, numai pentru a constata apoi că nu o poți face, nu este o chestie tocmai plăcută. Sumarizând, nu mai puțin de 77 de milioane de conturi au fost compromise, s-au furat datele a peste 12.700 cărți de credit/debit, iar serviciile PlayStation Store și PlayStation Home au devenit inutilizabile. Privită inițial cu oarecare amuzament, situația s-a complicat și a devenit treptat din ce în ce mai serioasă când lumea a aflat că problemele nu pot fi remediate într-un timp scurt. A urmat apoi un atact asupra Sony Online Entertainment, serviciu dedicat jocurilor de tip MMO publicate de Sony, hackerii obținând din nou ceea ce și-au dorit: nume, prenume, e-mail, zi de naștere, parole de conectare și informații legate de conturile bancare ale jucătorilor. În acest punct, lumea se întreba deja de ce nu a închis Sony de la bun început toate serviciile online, pentru a evita noi atacuri. Nici măcar promisiunea unor jocuri gratuite nu i-a încălzit prea mult, iar Microsoft a speculat momentul. Diverse magazine din Statele Unite s-au oferit să ofere contravaloarea consolelor PS3 proaspăt achiziționate sau schimbarea lor cu console Xbox 360. În proporție de 50%, amatorii au optat pentru un Xbox 360, dornici să-și continuie activitățile online cât mai repede. Mai mult decât atât, Microsoft a anunțat că oferă o consolă Xbox 360 de generație nouă gratis studenților americani, canadieni și francezi care cumpără un laptop de o anumită valoare și cu sistem de operare Windows preinstalat. Iar ofertele, sunt sigur că vor continua. Ca să fie tabloul complet, povestea s-a complicat din nou când site-ul Sony Tailanda a fost, la rândul lui, spart și folosit pe post de phishing pentru o schemă italiană de furt a cărților de credit. I-a urmat apoi un site Sony japonez... Prin urmare, situația e groasă, iar pierderile Sony sunt deja imense. Dacă serviciile nu vor fi restaurate cât mai curând, lumea își va pierde din ce în ce mai mult încrederea în Sony, iar pierderile ar putea fi și mai mari pe termen lung. De fapt, sunt sigur că vor fi. Morala: securitate înainte de toate. Or else.

■ **KiMO**

CUPRINS

KiMO

1 STCC The Game 2
2 Section 8: Prejudice
3 Portal 2

Koniec

1 Portal 2
2 Mortal Kombat
3 Section 8: Prejudice

cioLAN

1 STCC The Game 2
2 Portal 2
3 Capsized

Marius Ghinea

1 STCC The Game 2
2 Portal 2
3 Section 8: Prejudice

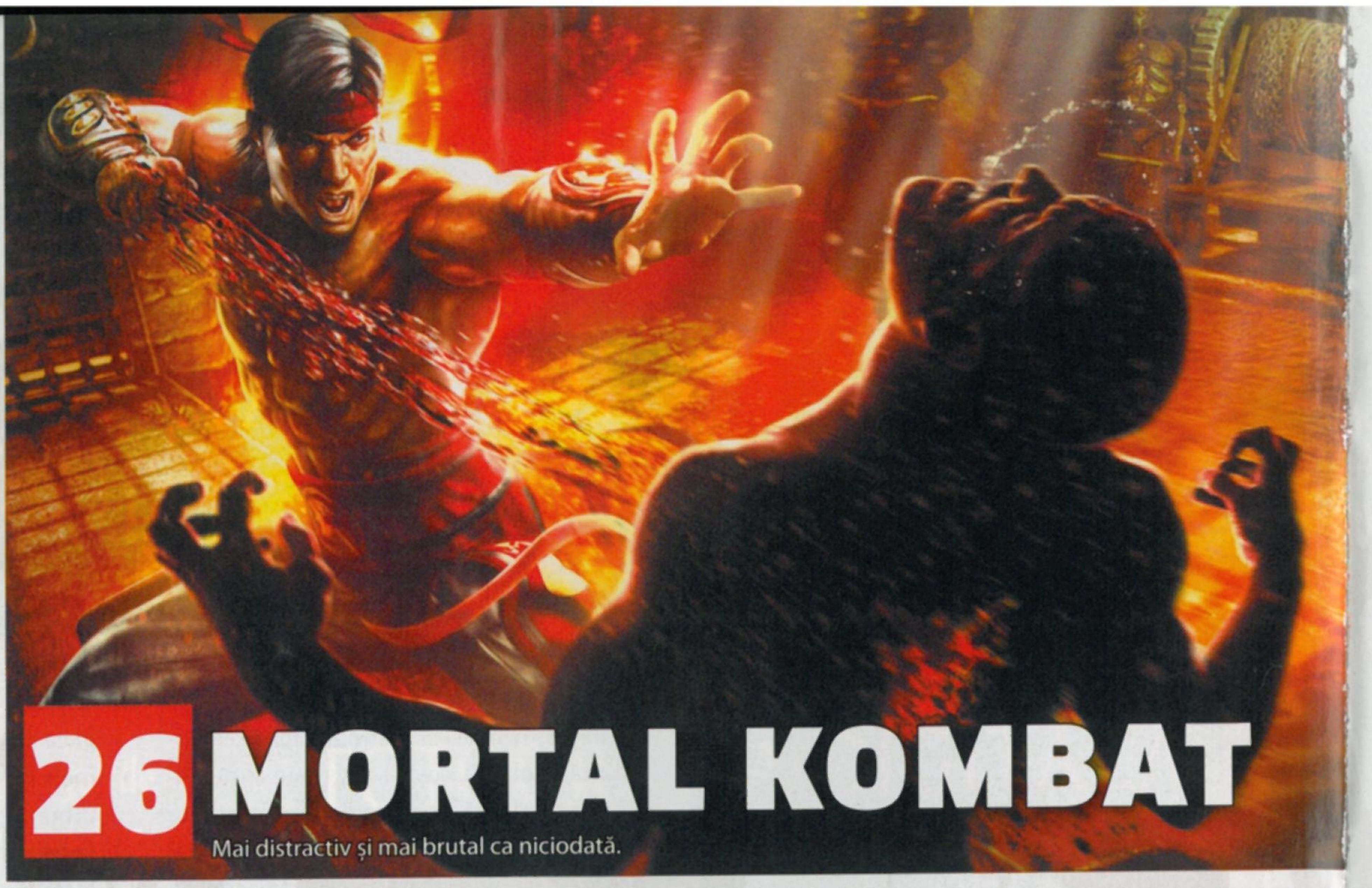
Caleb

1 Deus Ex: Human Revolution
2 Portal 2
3 Capsized

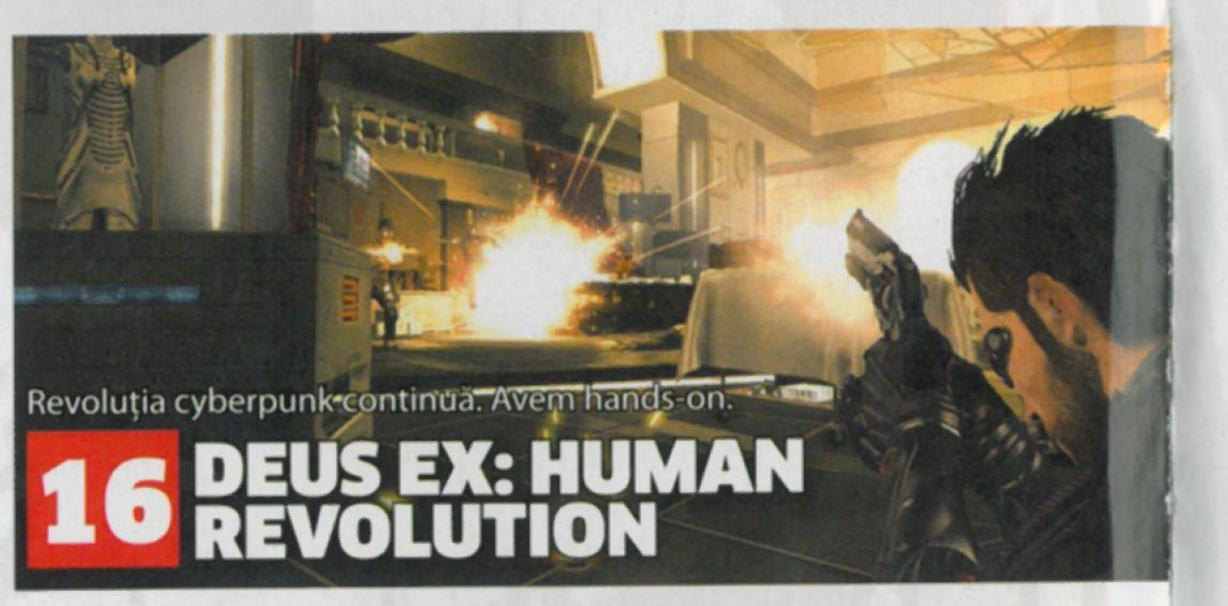
TOP 3 REDACTOR

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.













JOC FULL

PAINKILLER OVERDOSE



Dacă-ți plac jocurile de acțiune cu adevărat bune, atunci trebuie să-ți amintești de Painkiller. Numai Dumnezeu știe cu câtă plăcere am căsăpit gunoaiele lui Scaraoțchi de-a lungul a câteva zeci de ore, ajutat de unul dintre cele mai terapeutice jocuri din toate timpurile. A urmat apoi expansion pack-ul Battle Out of Hell și confirmarea că Painkiller merită să ocupe un loc între clasicii genului, precum Doom, Wolfenstein și Serious Sam: The First Encounter. Tristețea, frustrarea și deznădejdea sunt date uitării aproape instantaneu odată ce ai pătruns în lumea bolnavă, înfiorătoare și terifiant de amuzantă din Painkiller – iadul, așa cum nu l-ai mai văzut niciodată. Mai rar un joc în care momentele de spaimă sunt asortate cu situații amuzante, ce te îndeamnă să mergi mai departe și să te apropii din ce în ce mai mult, ca atras de un magnet, de culcușul Satanei. N-o să uit în vecii vecilor orfelinatul prin care m-au fugărit copii arzând asemenea unor torțe vii și fiorii care m-au trecut pe șira spinării când am dat nas în nas cu o fetiță al cărei urlet aproape că m-a țintuit în scaun. Parcă o văd alergând spre mine, căutând să mă îmbrățișeze, de parcă în brațele mele ar fi găsit salvarea din focurile iadului. Țipă îngrozitor, se aprinde instantaneu și îmi sare în brațe, iar eu mă fac ghem și scot arma… Apoi, scap din orfelinatul groazei și fac cunoștință cu niște clovni isterici care aruncă după mine cu petarde „incendiare". Ai naibii circari… să tot „râzi", nu alta.

Continuarea aventurilor din Painkiller: Battle Out of Hell s-a lăsat și se lasă în continuare așteptată, însă o mână de modder-i isteți și puțin scrântiți (în sensul bun al cuvântului) s-au gândit că n-ar strica să ne surprindă cu o conversie single player pentru Painkiller, îndulcindu-ne așteptarea. Încet, dar sigur, Painkiller: Overdose a început să prindă contur, transformându-se în cele din urmă într-un joc de sine stătător, care încearcă să ghicească rețeta pe care a prescris-o Pinkiller și expansion pack-ul Battle Out of Hell - acțiune dementă cu efecte terapeutice, o avalanșă de împielițați țăcăniți, multiplayer alert și decoruri apocaliptice absolut superbe.

În Overdose ești Belilal, bastardul născut din dragostea dintre un înger și un demon, iar introducerea - un monolog siropos lung de câteva minute, arată cât de furios este Belilal, închis de mii de ani într-o cușcă. Dar când Daniel, eroul din jocul original, îl învinge pe Lucifer, lui Belilal i se oferă șansa evadării, de care profită fără a sta prea mult pe gânduri și se apucă de curățenie. Demoni după demoni îi cad spulberați la picioare, iar când termină cu ei, se ia la trântă cu ninjalăi, schelete ambulante, scorpioni și mumii. Locațiile, ca și inamicii, sunt variate și fără prea mult sens, iar armele funcționează la fel de bine ca în Painkiller, originalul. Apoi, conform rețetei, în urma îndeplinirii unui obiectiv specific nivelului din care tocmai ai scăpat cu viață, ești răsplătit cu o carte de tarot, una dintre motivațiile care te poate îmbia să joci pentru a doua oară același nivel. Întregul joc îți aruncă în întâmpinare peste 40 de tipuri de inamici, care de fapt sunt doar patru – lichelele care vor să-ți dea cu capu-n gură, drăcoveniile care dau cu bâta, lighioanele care te „scuipă" de la distanță și mastodonții care cad ca muștele după câteva boabe. Sau cel puțin așa se întâmpla în prima versiune, pentru că acum, după câteva patch-uri, lucrurile s-au mai complicat. Inamicii au căpătat mai multă agresivitate și îndrăzneală, iar timpii de încărcare, exasperant de lungi odinioară, nu mai dau bătaie de cap.

Jocul nu are pretenția să fie considerat ceva mai mult decât un FPS fără minte, care urmează o rețetă veche de când lumea genului, dar l-am găsit surprinzător de relaxant în noua sa formă. Iar pentru că este de departe cel mai bun titlu din serie de la Painkiller: Black Edition încoace, pachet pe care vi l-am oferit deja în versiune full cu revista, nu am ezitat să-l alegem drept joc full luna aceasta. În plus, vine cu o componentă multiplayer și mai dementă.

■ KiMO

CUPRINS DVD

DVD HIGHLIGHTS

ANOMALY WARZONE EARTH

Un excelent joc de strategie de tip tower defence, dar de jucat numai din perspectiva atacatorului.



TWO WORLDS II: CASTLE DEFENCE

Nu avem de-a face cu un RPG clasic, ci cu un joc de tip tower defence, care servește drept punte de legătură între primele două titluri din seria Two Worlds.



MOUNT & BLADE: WITH FIRE AND SWORD

Universul Mount & Blade se extinde cu un nou titlu cavaleresc - With Fire & Sword, cel mai bun simulator de luptă călare.



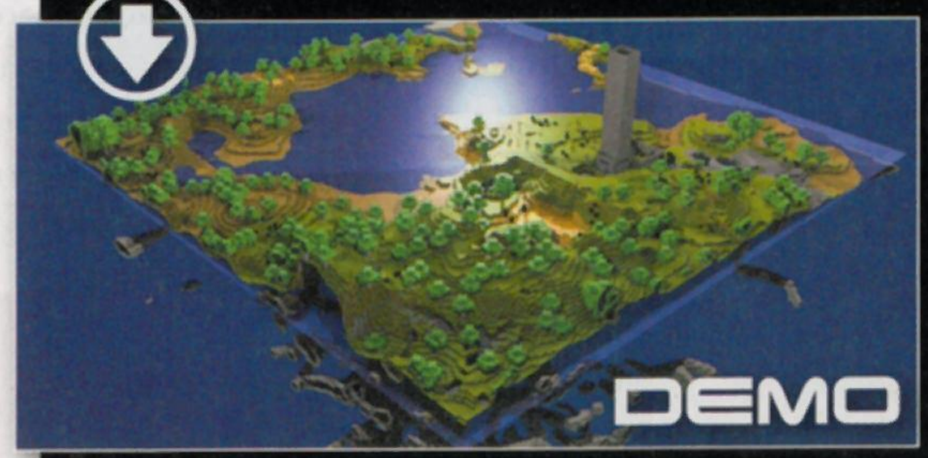
CROSS OF IRON V.1.20

O nouă versiune a excelentului mod pentru jocul de strategie Company of Heroes, ce aduce un echilibru mai bun între facțiuni și acuratețe istorică sporită.



MINECRAFT

Un indie care a intrat deja în legendă ne încântă cu primul demo.

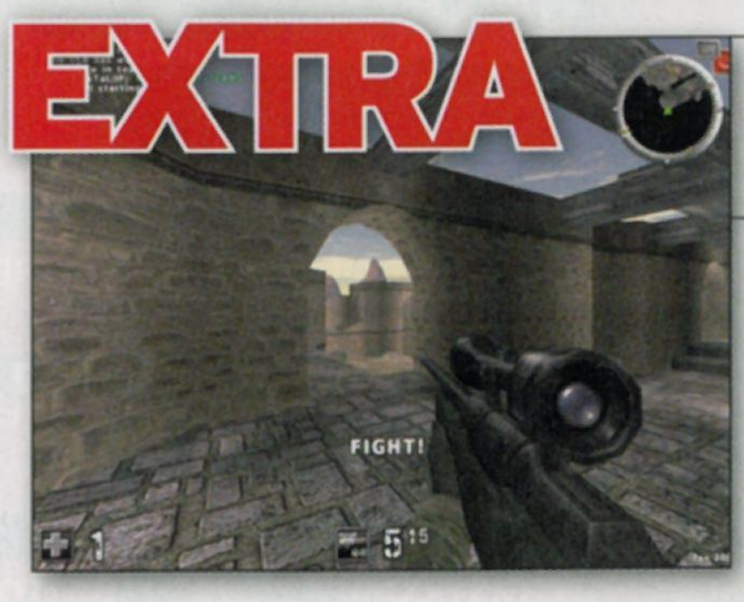


PCMARK 7

Futuremark a lansat cea mai nouă versiune a popularului program de benchmark, dedicat mai ales amatorilor de teste hardware.



EXTRA



ASSAULT CUBE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Assault Cube este un FPS dedicat caftului în multiplayer, foarte alert și deosebit de distractiv în mâinile obișnuiților genului.

BATTLE FOR WESNOTH (VERSIUNE COMPLETĂ)
Battle for Wesnoth este un joc de strategie pe ture cu temă fantasy, ce poate fi jucat în single player de-a lungul unei campanii interesante, dar și în multiplayer.





NOTĂ

Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

e-Cont

PRIMUL CONT CURENT DIN ROMÂNIA CU ZERO DRUMURI LA BANCĂ ȘI FĂRĂ COMISIOANE

Millennium bank
Viața ne inspiră

www.millenniumbank.ro

0 801 000 111 (Romtelecom)
*2111 (Vodafone, Orange)



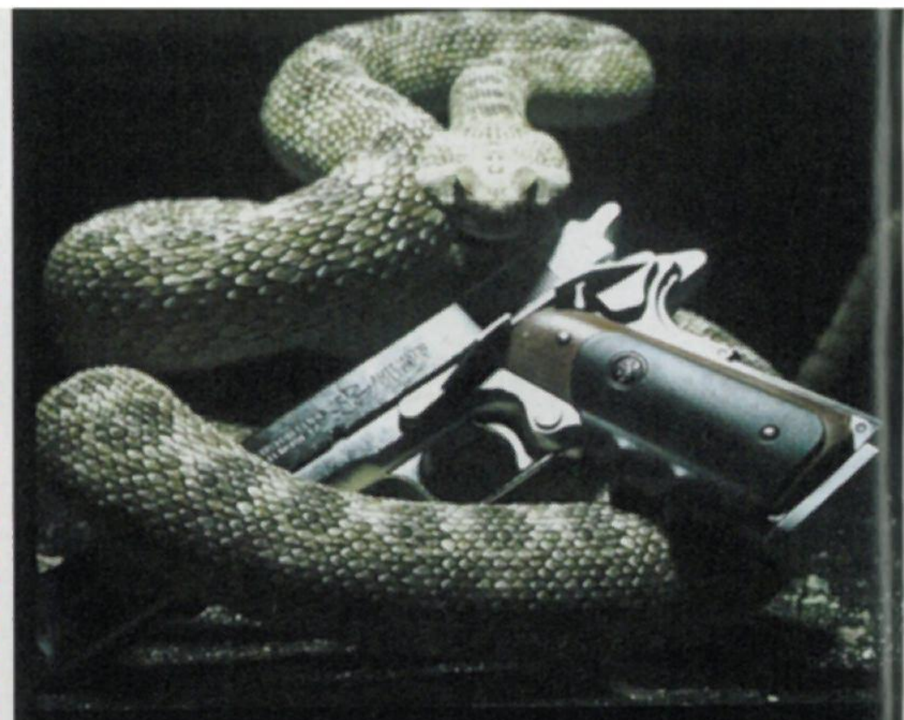
LANSARE GAMESHOP.RO CONCEPT STORE

Să nu-mi spuneţi că n-aţi comandat niciodată un joc de la vreun magazin online, pentru ca mai apoi să vă blestemaţi zilele aşteptând curierul cu preţiosul pachet. Exact acest inconvenient încearcă să-l elimine proaspăt inauguratul GameShop.ro Concept Store, un magazin de jocuri „mai altfel". Deschis în Bucureşti pe 17 mai, concept store-ul este plasat pe strada Sf. Vineri. nr. 25, foarte aproape de Piaţa Unirii. Spaţiul de peste 70 de metri pătraţi (în care s-a investit aproximativ 50 de mii de euro) a fost conceput în ideea de a extinde serviciile oferite de corespondentul său online, site-ul GameShop.ro. Astfel, bazele de date ale acestor magazine vor fi comune, clienţii GameShop Concept Store fiind invitaţi să-şi creeze un cont GameShop.ro înainte de a efectua o achiziţie. O veste bună pentru buzunarele nu prea pline ale românilor este prezenţa continuă a promoţiilor în concept store, unele titluri fiind oferite la preţuri ridicol de mici. De asemenea, după cum spuneam chiar la început, precomenzile realizate pe site vor putea fi ridicate direct din magazin, eliminându-se astfel nevoia de a folosi un intermediar. Totuşi, dacă ar fi să ne luăm după declaraţiile celor de la Best Distribution (care reprezintă oficial în România publisheri precum Electronic Arts, Ubisoft, Activision sau Warner Bros.), nu vânzarea de jocuri este principalul obiectiv al acestui nou spaţiu, ci mai degrabă crearea unei comunităţi active în jurul GameShop.ro. Vizitatorii au posibilitatea să încerce jocurile chiar la faţa locului, atât pe console, cât şi pe PC (la festivitatea de inaugurare invitaţii s-au delectat cu Mortal Kombat pe Xbox 360 şi Tekken 6 pe PlayStation 3). De asemenea, GameShop.ro Concept Store urmează să fie gazda a numeroase evenimente şi concursuri dedicate iubitorilor de jocuri, magazinul fiind gândit din start pentru a acomoda asemenea desfăşurări de forţe. Să sperăm doar că stocul va fi din ce în ce mai variat şi bogat în viitor.

ATARI RENUNŢĂ LA CRYPTIC



Atari, publisher-ul veşnic falimentar şi plin până la gât de datorii, a anunţat că renunţă la finanţarea studiourilor Cryptic, argumentând că, din punctul său de vedere, acestea nu mai sunt viabile financiar. Bineînţeles, având în vedere faptul că doar anul trecut Cryptic a păpat circa 8 milioane de dolari fără să aducă şi ceva profit companiei, motivarea publisher-ului este destul de plauzibilă. În fine, tot prin comunicatul de presă mai este precizat şi că suportul oferit jocurilor Champions Online şi Star Trek Online nu va înceta, iar dezvoltatea MMORPG-ului Neverwinter îşi va continua cursul.



HITMAN: ABSOLUTION ANUNŢAT OFICIAL

Aşadar, totul este acum oficial. IO Interactive a recunoscut că lucrează la Hitman: Absolution, noul sequel dedicat asasinului chel cu „part number" 640509-040147 tatuat pe ceafă şi cravată roşie. Jocul este dezvoltat pentru PC, Xbox 360 şi PlayStation 3, cu ajutorul engine-ului grafic proprietar Glacier 2, iar data de lansare fost stabilită pentru „cândva în 2012." În materie de gameplay, vom avea parte de un amestec al primelor jocuri din serie, dar şi de o mulţime de elemente noi pentru franciza Hitman. Acţiunea jocului ne va oferi un Agent 47 trădat de cei apropiaţi şi vânat de poliţie, care va trebui să ducă la final unul dintre cele mai periculoase contracte de până acum. Producătorii ne promit o conspiraţie sinistră, o călătorie de regăsire a sinelui, mult sânge, acadele pentru ochi, mai mult sânge, plus o poveste care ne va lăsa cu pampers-ul în vine. Hitman Absolution va fi prezentat în premieră la E3.

ALIEN LA CREATIVE ASSEMBLY

Producătorul britanic Creative Assembly, cunoscut în special pentru jocurile sale de strategie Total War, are în dezvoltare un nou joc bazat pe licenţa Alien, despre care, pentru moment, nu se cunoaşte absolut nimic în afara faptului că este inspirat din primul film horror al seriei Alien, produs de către genialul Ridley Scott în 1979, şi că este destinat doar consolelor. Deci, nu prea are şanse să fie RTS. Reamintim că oamenii de la Creative Assembly au mai cochetat cu consolele (Viking: Battle for Asgard şi Spartan: Total Warrior) în trecut, dar nu prea au reuşit să se impună şi în domeniul action-ului de consolă. Să sperăm că au învăţat din greşeli. Sau că fac un RPG.





SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE PC ÎN IUNIE

Prin intermediul website-ului oficial, Capcom a anunţat că versiunea PC a jocului Super Street Fighter IV: Arcade va fi lansată în Europa la începutul lunii iunie, atât sub formă de conţinut extra pentru posesorii jocului Street Fighter IV, cât şi în versiunea retail.

MASS EFFECT 3, AMÂNAT

Casey Hudson, producător executiv pentru saga Mass Effect, a anunţat că cel de-al treilea joc din serie va fi lansat în primele luni ale anului 2012, motivând că Bioware mai are nevoie de timp pentru a face jocul mai mare, mai cu vână de RPG, cel mai bun din serie... tra-la-la. V-aţi prins voi... Problema este că un individ de la Electronic Arts a dezvăluit că, de fapt, amânarea se datorează faptului că Bioware doreşte să facă jocul mai accesibil pentru jucătorii de ocazie, fiind astfel necesar să regândească mai multe mecanici de joc astfel încât Mass Effect 3 să fie mai... shooter sau, citându-l chiar pe respectivul nene: „equivalent of shooter-meets-RPG".





MILLENNIUM BANK OFERĂ PRIMUL CONT CURENT CARE NU NECESITĂ NICIO VIZITĂ LA SUCURSALĂ

În premieră pentru piaţa din România, Millennium Bank oferă un cont curent pentru a cărui deschidere nu este necesară nicio vizită la bancă. Pachetul e-Cont este gratuit şi conţine un cont curent în lei, card de debit Visa Electron, precum şi serviciile Internet Banking şi Call Center.

Pentru a satisface nevoia de mobilitate a clienţilor dinamici, banca a creat şi o aplicaţie de tip smartphone banking. Cu ajutorul acesteia, utilizatorii de terminale inteligente - smartphone-uri şi iPad-uri - pot vizualiza toate produsele contractate de la Millennium Bank şi efectua tranzacţii financiare. Aplicaţia este concepută special pentru smartphone-uri şi poate fi descărcată şi folosită gratuit.

Procesul de deschidere a unui e-Cont presupune doar completarea unui formular online. Toată comunicarea necesară dintre bancă şi client este apoi realizată prin telefon şi prin curier. Clientul primeşte, la adresa aleasă de el, contractul pe care trebuie să-l semneze, împreună cu toate informaţiile necesare despre produs. După ce semnează documentele, clientul le înapoiază curierului pentru a fi livrate băncii. Toţi aceşti paşi nu implică niciun cost pentru client.

„Millennium Bank este un jucător inovator pe piaţa locală, urmând strategia implementată de grupul Millennium bcp în toate ţările în care este prezent. În linie cu această strategie, am lansat un canal integrat de direct banking care răspunde perfect nevoilor clienţilor dinamici. Astfel, vom explora o piaţă de nişă cu potenţial mare şi un canal de distribuţie ale cărui limite sunt virtual inexistente", a declarat Nuno Alves, Director Executiv la Millennium Bank. Pe lângă avantajele de a fi comodă şi flexibilă, deschiderea e-Cont este şi gratuită. Beneficiile contului mai includ şi zero comision pentru administrarea contului curent în lei şi pentru retragerile de numerar la bancomatele Millennium Bank, zero comision de administrare pentru card în primul an de folosire, acces şi administrare fără costuri pentru serviciile Internet Banking şi Call Center. De asemenea, banca nu percepe niciun comision pentru plăţile interbancare în lei efectuate prin Internet Banking sau Call Center, clienţii achitând doar comisionul TransFond.

Campania de promovare a produsului e-Cont include un concurs cu premii consistente. Inspirat din avantajul principal al e-Contului, şi anume posibilitatea clientului de a beneficia de produse şi servicii bancare fără a fi nevoit să facă vreo vizită la bancă, concursul premiază cele mai ingenioase idei de a efectua în interior activităţi care, în mod obişnuit, presupun deplasarea în exterior. Cele mai reuşite fotografii şi filmuleţe care ilustrează astfel de activităţi vor fi premiate cu un Mini One, un scuter Vespa, o bicicletă BMW şi, săptămânal, cu 200 de euro.

Mai multe detalii sunt disponibile pe **www.millenniumbank.ro.**





WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

Focus Home Interactive a anunţat că studiourile Eugen Systems (producătorii jocurilor Act of War: Direct Action şi R.U.S.E.) au în producţie un joc de strategie real-time a cărui acţiune va avea loc în perioada anilor 1975–1985. Intitulat Wargame: European Escalation, acesta este produs exclusiv pentru PC şi va prezenta o istorie alternativă a continentului european, unde armatele membrilor Tratatului de la Varşovia se găsesc în conflict deschis cu forţele NATO. Mai multe detalii despre subiect vor fi oferite abia cu ocazia E3-ului din acest an.

UN NOU FILM TOMB RAIDER

GK Films ne-a informat că şi-a unit forţele cu Mark Fergus şi Hawk Ostby, tipii responsabili de scenariul primului film Iron Man, pentru ca în 2013 să aducă pe marele ecran o nouă aventură a doamnei Croft. Filmul se doreşte a fi un reboot al seriei şi va urmări originile legendarei eroine. Şi, da... este fără Angelina Jolie.





ASSASSIN'S CREED: REVELATION

Ubisoft a recunoscut în mod oficial că lucrează la ultimul capitol al seriei de jocuri Assassin's Creed. Cel puţin dacă vorbim de aventura lui Altaïr Ibn la-Ahad şi Ezio Auditore da Firenze. Şi tot pe atunci precizam că publisher-ul francez s-a spovedit în exclusivitate celor de la Game Informer despre ceea ce va fi Revelations. Acţiunea jocului va fi plasată în jurul anului 1510, unde îl vom găsi pe Ezio îmbătrânit, trecut de vârsta de 50 de ani. Omul călătoreşte spre Constantinopol, Istanbulul de azi, în căutarea unor sigilii ce-i oferă posibilitatea să intre în pielea strămoşului său, Altair. Cu siguranţă, mai multe detalii despre subiect vor fi făcute publice odată cu apropierea datei de lansare. Spaţiul de joc va fi împărţit în cinci zone care vor putea a fi deblocate progresiv. Este vorba despre districtele Constantin, Beyazid, Imperial şi Galata, toate din Istanbul, iar apoi Cappadocia secoului VI îHr, o vastă regiune a Imperiului Persan. În materie de armament, vom avea parte de câteva jucărioare noi, precum „hookblade" - unealtă ce va putea fi utilizată pentru a naviga mai uşor prin oraş, într-un mod asemănător cu stilul de navigare din Bioshock Infinite. De altfel, Ezio a devenit expert în bombe şi explozibili, fiind de această dată capabil să-şi confecţioneze singurel nu mai puţin de 300 de tipuri de bombe, prin intermediul unui sistem nou de crafting.

Tot în materie de gameplay, în Revelations vom avea parte şi de o regândire a mecanicii sistemului Eagle Vision (redenumit Eagle Sense), care va permite jucătorului să analizeze drumul parcurs de un NPC, oferindu-i acestuia posibilitatea de a pregăti şi ceva capcane pe traseu. Implementarea turnurilor zonale „Borgia" a fost şi ea îmbunătăţită, Ezio fiind acum nevoit să slăbească mai întâi prezenţa templierilor din zonă, prin îndeplinirea mai multor misiuni în această privinţă. Abia apoi va putea fi îndepărtată influenţa turnurilor, iar în locul acestora, Ezio îşi va putea amenaja ascunzători cu rol de bază. În plus, Revelations va introduce un sistem de quest-uri secundare cu proprietăţi dinamice, producătorii încercând să ofere puţină acţiune zonei în care te afli la un moment dat. Ca un bun exemplu, dacă ai butonat Red Dead Redemption, probabil îţi aminteşti de momentele în care un hoţ fura trăsura sau calul unui fermier sau când o fată era violată în timp ce tu, jucătorul, erai pe urmele unui alt răufăcător. Aceste misiuni secundare vor avea rolul de a ne oferi un grad mai mare de interacţiune cu lumea jocului şi sunt mereu binevenite.

Nici partea tehnologică nu a fost ignorată, Ubisoft Montreal anunţând că utilizează o tehnică de captură facială (Mocam) asemănătoare cu cea văzută la lucru în L.A. Noire. Viitorul sună bine, nu-i aşa?

GOTHAM CITY IMPOSTORS

Monolith Productions a anunţat că lucrează la un joc first-person shooter multiplayer bazat pe universul liliacului feroce, care va oferi jucătorilor satisfacţia de-a purta chiloţii lui Batman în scopul de a-l învăţa pe Joker că bătaia este ruptă din Rai sau viceversa... doar că fără partea legată de chiloţi. Gotham City Impostors va permite combatanţilor să-şi personalizeze preferatul cu gadgeturi şi o sumedenie de costume, astfel încât să ofere mulţumirea de sine după crearea unui avatar (aproape) unic. Acţiunea sa va avea loc în arene inspirate din benzile desenate ale celor de la DC Comics, unde vor avea loc meciuri sângeroase 4 vs. 4. Gotham City Impostors va fi publicat de Warner Bros doar în format digital pentru PC, Xbox 360 şi PlayStation 3.



ARMA 3, ANUNŢAT OFICIAL

Bohemia Interactive a dezvăluit că lucrează la shooter-ul first person cu gene de simulator - ARMA 3 – care, în 2012, ne va plasa în bocancii căpitanului Scott Miller, singur supravieţuitor al unei divizii NATO trimise să vâneze secrete militare în teritoriul inamic. Conform producătorului ceh, campania de joc va fi una dinamică, cu foarte multe elemente decizionale care vor permite modificarea poveştii. Mai merită precizat şi faptul că jocul va fi lansat exclusiv pentru PC în vara anului viitor, iar mai multe detalii vor fi oferite cu ocazia E3-ului din acest an.





RAGE VA FI LANSAT CU TOT CU EDITOR

Tim Willits, directorul de creaţie şi co-proprietarul id Software, a declarat pentru PC Gamer că versiunea PC a lui Rage, hibridul first-person shooter/racer post-apocaliptic dezvoltat cu noul engine id Tech5, va fi lansată cu o versiune completă a level editor-ului, în ciuda faptului că nenea John Carmack, fondatorul id Software, se lovea cu pumnul în piept prin Game Informer că sistemul de control este optimizat în primul rând pentru controllere şi că, din punctul lor de vedere, piaţa principală de desfacere va fi cea destinată consolelor. Probabil, doar că fără suport dedicat pentru moduri!

SE VOR LANSA

Dungeon Siege III	PC, X360, PS3	Square Enix
Alice: Madness Returns	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Duke Nukem Forever	PC, X360, PS3	2K Games
Hunted: The Demon's Forge	PC, X360, PS3	Bethesda Softworks





Motto:
Bună-i viaţa de spion
când te-arunci din avion.
Nu mai e ca tine om
decât poate-Alain Delon

Codename <47

DEATH TO SPIES 3

GEN ACTION/STEALTH **PRODUCĂTOR** HAGGARD GAMES **DISTRIBUITOR** 1C PUBLISHING **LANSARE** Q4 2011 **ONLINE** DEATHTOSPIES-THEGAME.COM **PLATFORME** PC, X360

Cum genul stealth se arată chel lunile astea, cel puţin până la venirea următorului Hitman, Splinter Cell sau Thief 4, producătorii seriei Death to Spies profită pentru a lansa jocul lor cu numărul trei. Ar trebui să fi auzit de Smersh, măcar pentru faptul că m-am căznit de mi-a căzut un sfert din podoaba capilară cu Moment of Truth pentru a vă oferi un review cinstit. Ok, nu spun că nu mi-a făcut plăcere, dar n-am mai întâlnit jocuri atât de grele din vremea de glorie a arcade-ului. Da, Haggard Games se pricep de minune să facă viaţa jucătorului grea, pedepsind aproape orice greşeală măruntă cu un mişănfeild cât ecranul. Partea mai tristă a venit în primele două DtS-uri din doza suplimentară de dificultate pe care a adus-o interfaţa deloc ergonomică şi prietenoasă, ajutată din plin de AI-ul imprevizibil (la modul negativ) şi adesea inconsecvent, alături de controlul greoi şi aproape complet ineficient când venea vorba de folosit arme de la distanţă. Totuşi, se pare că haggarzii şi-au spus că a treia-i cu noroc. Ce-i drept, aş fi preferat de departe un nou Hitman, dar se pare că tăticii lui sunt deocamdată preocupaţi de chestii mai păroase şi scârboase aducătoare de review-uri negative sau de caricaturizarea Japoniei medievale decât de agentul 47, a cărui următoare aventură este o certitudine, însă una care nu se ştie prea clar când anume se va concretiza într-un action stealth de calitate, aşa cum ne-am obişnuit. Rămân aşadar la mila serviciului de contraspionaj rusesc, o contradicţie în termeni şi totodată ceva neplauzibil în practică dacă mă iau după experienţa frumoasă, dar cel puţin la fel de frustrantă şi letală, pe care am avut-o până acum în pielea protagonistului lor preferat, Căpitanul Strogov.

Unde-s trei, de cap te iei

Poate cea mai importantă veste pe care am primit-o a fost că nen-tu Strogov nu mai mişună singur prin niveluri, ci este însoţit de Viktor şi Olga, două personaje complementare ca abilităţi şi tehnici de infiltrare. Asta mă duce cu gândul oarecum la Commandos şi Hidden & Dangerous, două serii de succes, care mi-au adus nenumărate ore de distracţie. Se pare că vei putea comuta manual oricând între personaje pentru a-ţi croi drum spre obiective. Deja îmi infloresc în minte idei de scriptare manuală a acţiunilor fiecăruia şi sincronizări improbabile pentru efecte spectaculoase sau cel puţin posibilitatea de a stabili nişte atitudini şi comportamente generice pentru personajele în repaus, însă, din câte am văzut că ştiu cei de la Haggard despre inteligenţă artificială, am impresia că experienţa va semăna mai degrabă cu The Lost Vikings. Cum nu se aude absolut nimic de un multiplayer cooperativ, nu pot decât să sper că abilităţile şi gadgeturile fiecăruia, deocamdată învăluite într-o ceaţă densă, vor compensa lipsa generală de inovaţie, într-o oarecare măsură.



Gata de interogatoriu



Ai dreptate să-ţi dai duhul!

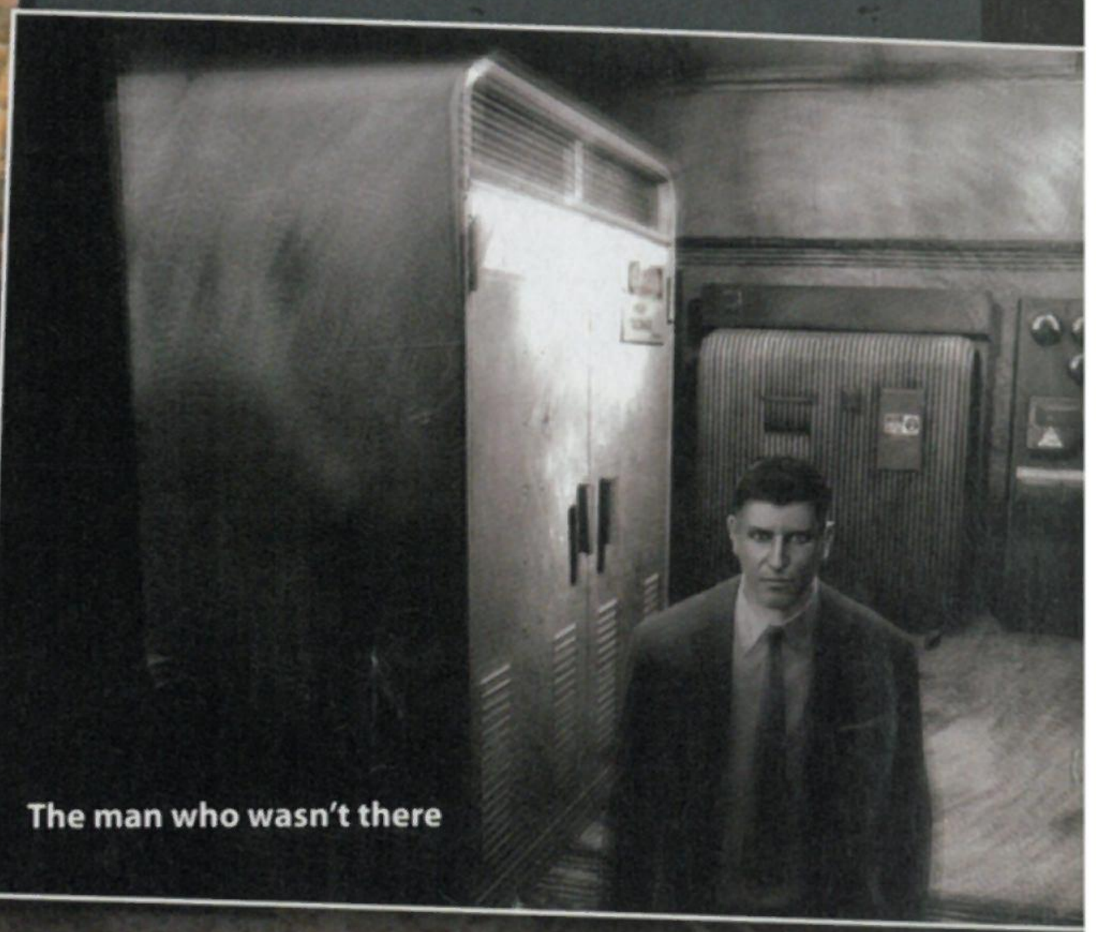


După interogatoriu



Greu la deal cu boii mici

Dacă vă număraţi printre extrem de puţinii care au avut bunăvoinţa să încerce primele Death to Spies, nu vă condamn abandonul total încă de la prima misiune. Au fost jocuri înfiorător de dificile şi frustrante, dar care pe mine unul m-au ţinut lipit de monitor prin gameplay-ul totuşi organic rezultat în egală măsură din intenţia producătorilor şi din stângăcia acestora de a pune în practică şi defini clar conceptele de gameplay. Se pare că Haggard a plecat urechea la urletele deznădăjduite ale celor care s-au aventurat prin creaţiile lor şi că, de data asta, jocul va fi ceva mai iertător. Mai bine zis, jucabil. Din experienţele colegilor de breaslă care au avut ocazia să încerce un demo timpuriu pe viu, aud că într-adevăr drumul spre victorie a devenit oarecum mai suportabil, însă nici pe departe uşor. Şi-a făcut loc şi Spy Sense, un mod special de vizualizare care suplineşte utilizarea excesivă a hărţii din titlurile anterioare, informându-te cât de suspicioase sau alertate sunt NPC-urile din imediata apropiere. Parţial, mă gândesc că decizia asta, oricum salutară în cazul particular al seriei DtS, se datorează versiunii de X360 - o premieră pentru Haggard - dezvoltată în paralel cu cea de PC. În orice caz, noul engine, despre care producătorii spun că înglobează cele mai recente tehnologii, nu impresionează în mod deosebit cu grafica sau animaţiile oferite. După cum arată (nu neapărat rău, ţinând cont că poznele sunt dintr-o variantă alpha), Death to Spies 3 putea să fi apărut la fel de bine acum câţiva ani. Trebuie să menţionez însă că în Moment of Truth am avut surprize vizuale deosebit de plăcute, nu din perspectivă tehnică, ci decurgând din designul inspirat al anumitor locaţii, care a reuşit să creeze atmosferă şi să dea identitate unui joc cu multe probleme tehnice, dar creat cu sinceritate şi multă ambiţie de o echipă tânără şi nu foarte experimentată. De data asta, rusnacii noştri vor vizita locuri din America de Nord, Cuba şi Europa, în ton cu specificul Războiului Rece care dă contextul misiunilor pe care vor trebui să le ducă la bun sfârşit. Dincolo de arsenalul îmbunătăţit de abilităţi de luptă corp la corp şi eliminare rapidă a inamicilor, apar şi mini-game-uri, precum spargerea încuietorilor şi, favorita tuturor timpurilor, otrăvirea băuturilor şi a mâncărurilor.

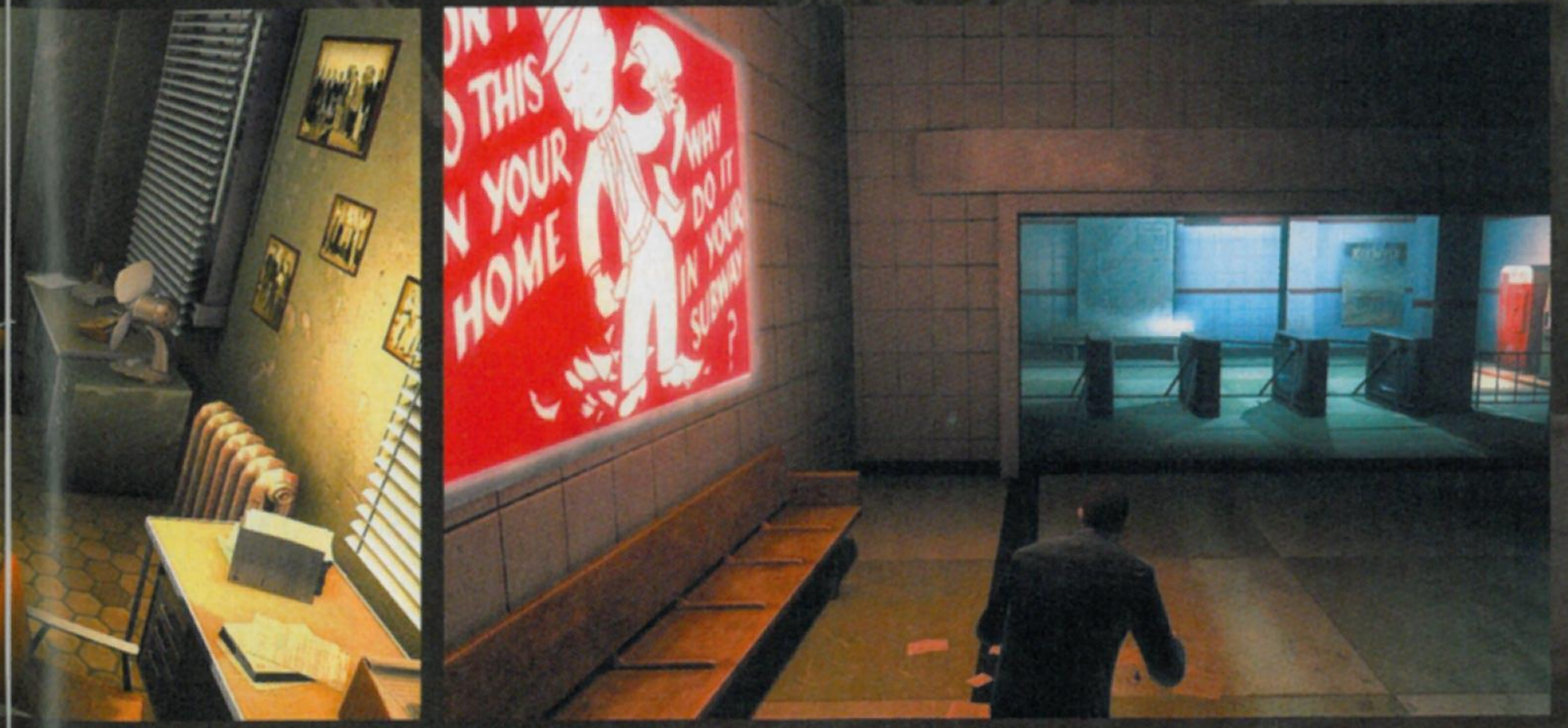


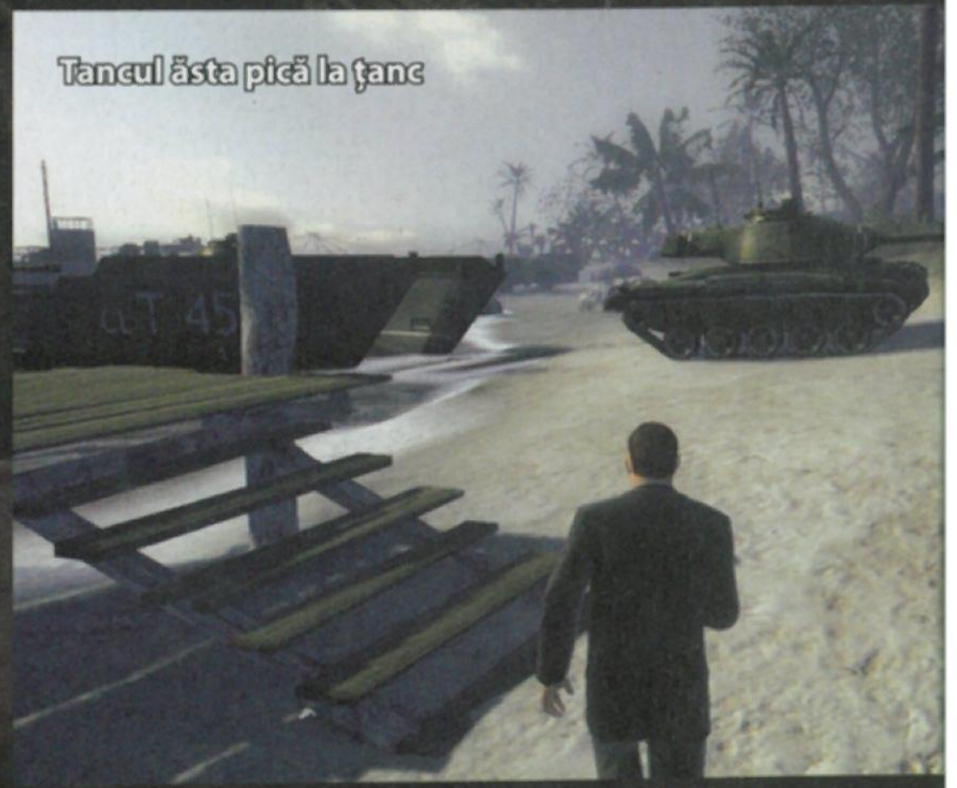
The man who wasn't there

Mă aştept ca jocul să prindă ceva mai bine decât primele două, dar s-o dea în bară cel puţin la fel de crunt în privinţa ergonomiei, AI-ului şi a sistemului de control pe durata schimbului de focuri (tactică oricum deloc încurajată de specificul DtS, dar aberant de greoaie când se impune s-o foloseşti), mai ales că în ecuaţie şi-a făcut acum loc şi cuvântul de ordine: multiplatform.

Din nefericire, în continuare nu prea văd cum un joc de nişă - şi mult mai grav - de categorie C să le aducă studiourilor destui bani înapoi încât să poată creşte semnificativ valoarea de producţie a viitoarelor titluri. Poate că ar trebui să facem toţi precomandă, cu singura condiţie ca un eventual Death to Spies 4, cu mult mai bun, să ne fie livrat gratuit în pragul uşii, chiar de către designerul şef al echipei, pe o tavă plină cu gogoşi delicioase şi sirop de brad.

■ **Caleb**





Tancul ăsta pică la ţanc







2014... Băsescu aplaudă inițiativa lui Obama de a șterge Irakul de pe hartă

GEN FPS **PRODUCĂTOR** DICE **DISTRIBUITOR** ELECTRONIC ARTS **LANSARE** TOAMNA 2011 **ONLINE** WWW.EA.COM/UK/BATTLEFIELD3 **PLATFORME** PC X360 PS3

Cât de schimbată va fi lumea în trei ani? Suntem în 2011 şi vedem destule tâmpenii în jurul nostru, care parcă am vrea să se termine cât de curând. Câte dintre ele vor ține încă trei ani? Anul patru cu care deja te chinui de doi? Ratele la creditul deja refinanțat de două ori? Maşina pe care ai promis că o schimbi de acum trei ani? Dar războaiele care ni s-au promis a fi gătate în prima săptămână a mandatului lui Harap-Negru Hussein Obama? Ce zici? Ele se vor sfârşi până atunci?

Ai spune că acum, după ce l-au făcut praf şi pulbere pe bin Laden, nu ar mai avea ce căuta prin partea aia a lumii. Saddam e făcut arşice, bin Laden zace undeva pe fundul mării în pungi d-un kil, arme de distrugere în masă s-a demonstrat că nu au existat decât în paranoia lui Bush... acum ce motiv mai pot invoca pentru a putea controla şi mai mult din petrolul regiunii? O să se arunce vreun amărât în aer cu Casa Albă, iar serviciile secrete vor descoperi un nasture originar din cine ştie ce puț petrolifer pe care vor trebui să-l secătuiască la interogatoriu.

Toată această polilogie are şi un sens. EA şi DICE ne pregătesc pentru anul acesta un Battlefield 3 a cărui acțiune se petrece în anul 2014 şi care are ca locație eternul Est Sălbatic. Eh, nu chiar toate misiunile vor avea loc la arăbeți, dar trailer-ele de prezentare ale jocului (de până acum) ne duc în minunatul spațiu al Kurdistanului irakian. Mă întreb, ce mai pot avea de distrus acolo, că doar au făcut o treabă excelentă până acum? Dar slavă zeilor, este doar un joc... poate nici nu mai prindem 2014, căci trebuie să trecem mai întâi prin 2012 şi cred că toți ați văzut deja filmul.



Noua aventură a US marine-ului

Fără niciun fel de legătură cu Battlefield: Bad Company, Battlefield 3 vine în continuarea seriei începute cu Battlefield 1942 şi continuate cu Battlefield 2. O simplă coincidență de nume şi producător, jocul de față introduce personaje şi conflicte complet noi şi, mai ales, un foarte, foarte nou motor grafic.

Frostbite 2 este cea mai nouă minunăție a celor de la DICE. Un motor grafic special conceput pentru a putea pune în practică toate ideile producătorilor ne promite că ne va da pe spate. Jurnaliştii aflați la prezentarea oficială a jocului de la GDC au rămas cu toții marcați de spectaculozitatea, anvergura şi realismul imaginilor pe care le-au putut vedea în demo. Frostbite 2 va permite jucătorului nu doar să tragă prin pereți, dar şi să distrugă în mare parte mediul înconjurător, în funcție de armele de care se foloseşte. O imagine de-a dreptul impresionantă dintr-un trailer este momentul în care un infanterist american dărâmă fațada unei clădiri imense cu un lansator de rachete, încercând să învețe minte un lunetist şugubăț. Sper din toată inima ca acea imagine să nu fie singura de gen şi, mai ales, să nu fie scriptată. Cum ar fi să alergi de dement în multiplayer, cu un lansator în spinare, nivelând tot ce-ți stă în cale? Vă spun eu, ar fi minunat.



Deschide că mă cac pe tine!



Trec foarte repede peste modul în care va arăta jocul, deoarece nu cred că mai există persoană care să nu se aştepte la o revelație grafică de la asemenea producători. Mai important este costul pe care aceste minunății grafice îl vor cere de la sistem. Iată că Patrick Bach, producătorul executiv al jocului, se leagă de problema mea cea mai spinoasă din cadrul războiului între console şi PC. Cum e posibil ca cerințele de sistem să crească exponențial la jocurile pe PC, iar cele de pe console sunt la standardul de acum cinci ani, deşi arată şi se comportă la fel de bine? Dacă nu chiar mai bine.

Aşa că d-nul Bach ne-a spus că a fost neapărată nevoie să construiască acest engine nou, fără de care erau pierduți. La prezentarea de la GDC, versiunea jocului ce rula pe monitoare era un pre-alfa neoptimizat, dar care mergea excelent pe un sistem stas al momentului. Aşa că după şmirgheluire, finisare şi optimizare, este posibil să avem un produs care să meargă ca uns pe sistemele pe care deja le avem. Ar fi un mare salt înainte.

Unde, când şi cum

Prea multe despre povestea jocului nu este dezvăluit de producători. Tot ce ştim este că nu vom mai sări între personaje, ci vom intra în pielea sergentului Henry Blackburn, cu care ne vom plimba prin Teheran, Paris şi New York, în căutarea zilei de mâine. Blackburn nu este un Badea Cârțan al viitorului, căci nimănui nu-i place mersul pe jos, deşi face piciorul frumos. Aşa că sergentul nostru va avea tot felul de mijloace de locomoție, cu care va ajunge din punctul A în punctul B, eventual trecând prin C, în trombă. Cu toate acestea, producătorii nu ne lasă să ne cățărăm în orice maşină peste care dăm pe stradă. Căci după cum spun ei, trebuie să controleze cumva jocul, iar dacă Blackburn trebuie să se târască pe lângă o bordură, o va face, deşi lângă el este un vehicul blindat. Un pic stupid şi nelalocul lui, dar aşa este în armată.

Ca întotdeauna, un joc de calibrul lui Battlefield vrea să impresioneze prin multiplayer şi nu prin single player. Pe lângă posibilitatea de a juca în mod cooperativ, multiplayerul în care îți vânezi fârtații va fi un adevărat mastodont. Hărți ce vor permite un dezmăț general între 64 de oameni, avioane cu reacție... ce nici cu mintea nu visai. Cât de spectaculos trebuie să fie să te dai cu avionul cu reacție, să trosneşti amărăşteni cu bombardeaua în timp ce treci cu viteza sunetului pe deasupra lor? Din nefericire, nu sunt disponibile, momentan, niciun fel de trailer-e din multiplayer, deci nu ştim cu adevărat amploarea pe care ciomăgeala o va lua, dar sunt convins că jocul îşi va merita banii.

■ **Koniec**











Protezează-mă de viitor!

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

GEN ACTION RPG **PRODUCĂTOR** EIDOS MONTREAL / NIXXES SOFTWARE **DISTRIBUITOR** SQUARE ENIX **LANSARE** 26 AUGUST 2011 **ON-LINE** WWW.DEUSEX.COM **PLATFORME** PC X360 PS3

În caz că n-ați fost pe felie, am început anul cu un preview pentru Deus Ex 3, unde v-am prezentat cu tremur în scris și un mare nod în gât promisiunile producătorilor de a face un joc fidel primului venit al seriei, așa cum ne-a plăcut și l-am butonat în draci ani de-a rândul. Normal că am pornit neîncrezător, fiindcă atitudinile recente ale multor case de producție consacrate nu lasă loc de optimism în privința jocurilor pe care le au în lucru, în special calculatoriștilor mai bătrâni, care au văzut una-alta la viețile lor virtuale. Ei bine, zilele astea am avut nesperat de oportuna ocazie de a butona un build în lucru, pus la dispoziție de distribuitor în schimbul condiției de a nu face și publica nicio captură de ecran din el. Așa că, oricât de tare m-ar mânca să împărtășesc cu voi vizual punctele care mi-au atras atenția, va trebui să mă rezum la cuvinte. N-am de gând să reiau ce-am spus în ianuarie, cel puțin nu intenționat, așa că, pentru primele detalii despre producție, vă invit să răsfoiți respectivul număr al revistei.

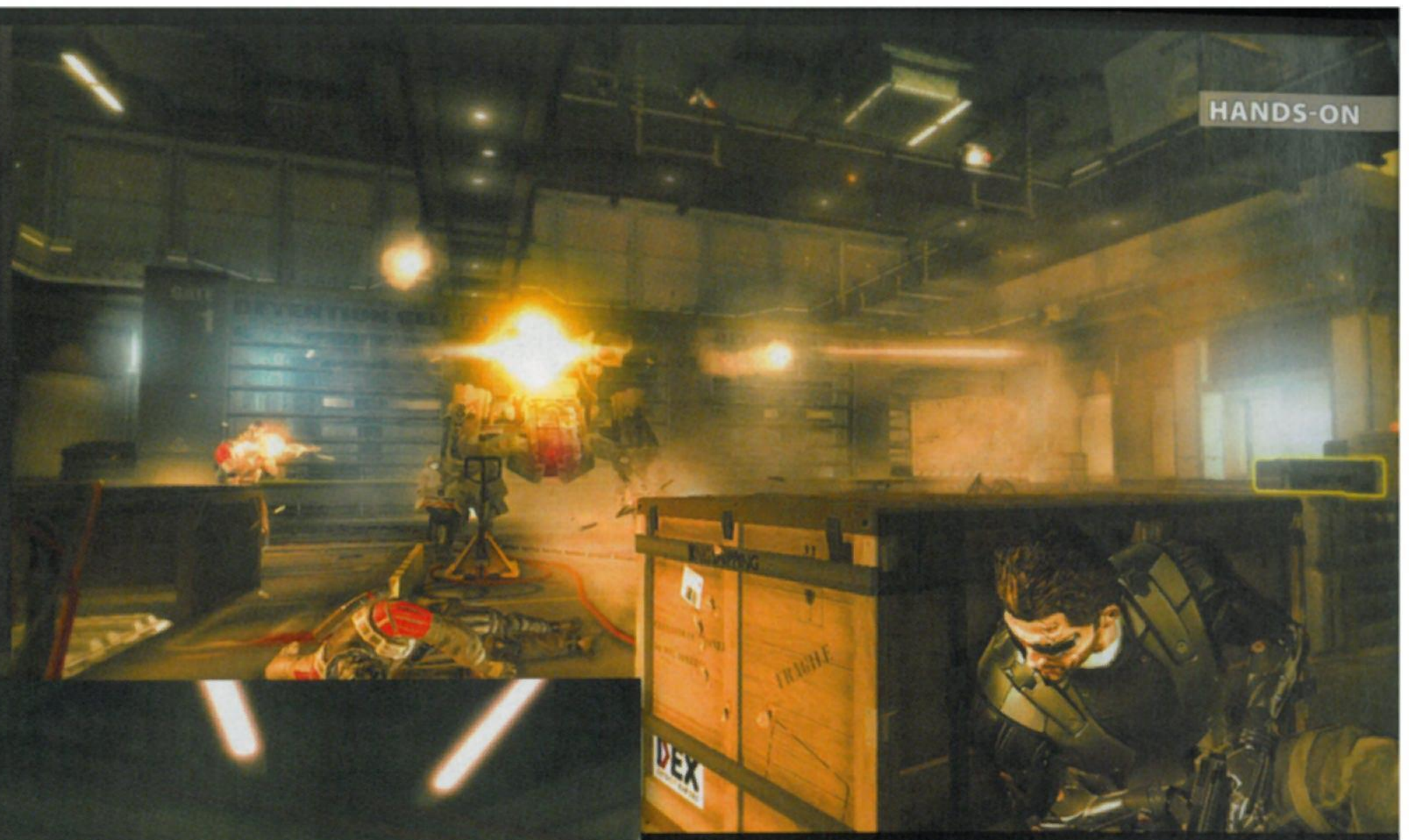
Speranța Reloaded

Există o vorbă care sună astfel: „să crezi jumătate din ceea ce vezi și nimic din ce auzi". Un mare adevăr, după care m-am ghidat și eu în privința reboot-ului Deus Ex. Nu încape vorbă, mi-a plăcut ce-am văzut în trailere, dar până nu l-am încercat pe propria-mi tastatură, am păstrat niște rezerve care i-ar face invidioși până și pe gardienii de la Fort Knox. Secundă după secundă și scenă după scenă, temerile mi-au fost spulberate cu precizie chirurgicală și am rămas de-a dreptul uimit să găsesc un sequel care păstrează intactă atât atmosfera primului titlu, cât și feeling-ul general de gameplay. Una dintre cele mai mari frici personale se lega de noutatea totală a vederii la persoana a treia și a sistemului de cover, care mă așteptam să dăuneze grav formulei clasice. Ei bine, atât asta, cât și numeroase alte elemente proaspete au fost integrate atât de organic și inspirat pe fundamentul inițial creat de Warren Specter și Ion Storm în 2000, încât aproape că nu-mi mai pot imagina franciza fără ele. În











primul rând, nu te obligă nimeni să folosești noua perspectivă, cu excepția a două momente în care este apelată automat: la cățărat pe scări și când execuți noile takedown-uri. Altfel, poți să-ți vezi de drum privind din perspectiva personajului, inclusiv atunci când încerci să te furișezi. Totuși, atunci când am recurs la noua găselniță, adică sistemul de cover, atât pentru a-mi croi drum nevăzut mai ușor printre inamici, cât și în toiul schimburilor de focuri, maxilarul mi s-a declanșat într-un chiot bucuros, de zile mari. Comparația directă care-mi vine-n cap este cu cel mai recent Splinter Cell, combinat cu Uncharted 2, însă, spre bucuria mea, execuția de aici depășește calitativ implementările vecinilor de raft. Ai opțiunea să te lipești de pereți și obiecte la un simplu clic dreapta (menținut sau pe stil comutator, ceea ce ești liber să stabilești din opțiuni). Când te găsești în cover, camera la persoana a treia îți dă un avantaj important, de a vedea după colț nu extraordinar de mult, dar suficient cât să-ți pui la punct un plan de acțiune. Tranziția între cover-uri este cât se poate de elegantă: lovești scurt Space pentru a țâșni de la o ascunzătoare la alta (prudent cu sincronizarea pentru ca nu cumva să te ia în colimator vreo patrulă în secundele cât te expui vederii), iar pentru a trece după colț de-a lungul altei laturi a aceluiași stâlp, să zicem, menții aceeași tastă apăsată o idee mai mult. Deși al doilea tip de tranziție nu este chiar atât de lin pe cât mi-aș fi dorit, e destul să vă spun că m-am înfășurat fără probleme pe după un stâlp pentru a evita o patrulă băgăcioasă. Altfel, poți ține la respect inamicii cu foc orb din confortul cover-ului, iar tasta direcțională adecvată îți permite să ieși parțial la vedere pentru a ținti mai precis. Dacă te poziționezi bine față de inamicii care se apropie, le poți sări la beregată la fix cu un takedown, înainte să treacă de ascunzișul tău și să-ți descopere prezența. Atât în mod letal, cât și pentru a-i liniști puțin.

Takedown-urile se fac similar cu tranziția din cover, în sensul că apeși scurt pentru varianta non-sângeroasă (și foarte important, mai puțin zgomotoasă) sau menții mai mult dacă preferi să-ți faci salată victima cu ascuțitele lame din dotare, care-ți țâșnesc din coate. Cum pe mine nu m-a gâdilat deloc plăcut implementarea acestora din urmă, am optat mereu pentru poteca miloasă. În orice caz, odată pus la pământ de aproape un opozant, e mai bine să-i îndeși corpul inert în sistemul de aerisire, prin baia femeilor sau în vreo debara la îndemână, altfel riști să fie descoperit când ți-e furișatul mai drag și să alertezi întreg norodul. Așa că menții tasta de interacțiune pentru a-l târî unde poftești, în cel mai pur stil Hitman. Recunosc, îmi plăcea parcă mai mult să-i iau pe umăr, ca-n primul Deus Ex sau Thief, dar, până la urmă, nici soluția aleasă de echipă nu e rea deloc. În caz că vă faceți probleme în privința dificultății, stați pe deplin liniștiți. Cele trei niveluri de dificultate ar trebui să ofere tuturor categoriilor de jucători exact provocarea pe care o doresc. Eu unul m-am avântat curajos direct pe Give me Deus Ex și nu am regretat deloc. La o adică, n-am conceput să joc nici prima interație pe altceva în afară de Realistic (de la Thief mi se trage), iar cotonogeala crâncenă pe care nu întârzii s-o primești aici la cea mai mică greșeală m-a încântat peste măsură, transformând stilu-mi caracteristic de ninjalău explorator non-letal, ca să zic așa, într-o experiență plină de adrenalină și suspans.

Pe implanturile lui JC, Deus Ex s-a întors printre noi!

Odată ce am putut răsufla ușurat, văzând că cele mai mari temeri în privința lui Human Revolution mi-au fost risipite și înlocuite de încântare pură, mi-am dat seama că jocul „se simte" exact ca primul titlu din serie, dar... mai mare și mai bun! De la interfață la sistemul de inventory, notițe și distribuire a punctelor de skill (de fapt, punctele de augmentare, fiindcă întreg sistemul de skill-uri a fost contopit cu implanturile), felul în care poți combina obiecte și îmbunătăți sau modifica arme, m-am simțit pur și simplu acasă. Noua experiență este cel puțin la fel de bună ca primul Deus Ex la vremea lui și respectă îndeaproape caracteristicile care au făcut din acesta un succes răsunător. Ba mai mult, corectează și anumite neajunsuri, cum ar fi acțiunea excesiv de lentă a săgeților tranchilizante care a născut mulți peri albi acum mai bine de zece ani. Până și sentimentul de plutire ușor naivă pe care-l dă mișcarea protagonistului în 1st person trimite spre trecut (mă refer la o oarecare lipsă







aparentă de inerție când te deplasezi normal), dar într-un sens cât se poate de bun. Fiindcă altfel animațiile sunt unele de zile mari și am fost surprins în mai multe rânduri până și de mimica partenerilor de conversație. Ok, nu este la nivelul impresionantului L.A. Noir, dar mi s-a părut mai mult decât decentă. Că tot suntem la capitolul grafică, mă declar pe deplin satisfăcut de ce a realizat echipa până în prezent, cu toate că, fiind încă în lucru, jocul are niște filmulețe pre-render de rezoluție mai joasă, iar anumite texturi cam spălăcite sunt parcă rupte din vreo versiune de consolă (de fapt, prompt-urile afișate pe durata tutorialelor video perfect integrate în gameplay arată butoane de X-box, însă n-are rost să emit judecăți, fiindcă nu pot decât să presupun că au încropit și ei cum au putut mai bine preview build-ul ca să ne putem face o părere). Nici lucrul la efecte speciale și iluminare nu mi s-a părut încă gata, inclusiv partea de umbre, iar anumite fundaluri, cum ar fi orașul văzut prin sticla ascensorului, lasă suficient loc pentru detalii. Cu toate acestea, direcția artistică se dovedește de mare efect, iar lumea de joc cufundată în nuanțe portocaliu-gălbui evocă foarte bine aroma cyberpunk, chiar dacă până la Blade Runner ar mai fi ceva teren de acoperit. Și asta fără a pierde undeva pe drum „acel ceva"-ul predecesorilor. Despre voice acting, numai de bine, la modul generic, fiindcă recunosc, anumite părți vocale nu mi-au lăsat impresia că s-ar găsi în formă finală. Și, cu toate acestea, este atât de bun încât nu mi-ar păsa câtuși de puțin de niciun mic defect întâlnit până acum și l-aș juca până la capăt și în stadiul de finisare în care se află acum. Cei din echipă s-au întrecut pe ei înșiși, făcând ceea ce-mi pare nu numai unul dintre cele mai incitante jocuri ale lui 2011, ci de-a dreptul o punte peste timp, care adună tot ce e mai bun din ultima decadă (și ceva) de gaming.

Ultima barieră: nerăbdarea

Secvența introductivă, cu misiunile aferente, dar și plimbarea prin hub și rezolvarea de sarcini principale sau povestioare secundare apărute spontan, dar natural, m-au pus într-adevăr pe jar. Fluiditatea este rareori întreruptă de un ecran de încărcare nu extraordinar de lung, însă o bună parte din tranziții sunt rezolvate foarte elegant, prin intercalarea unor filmulețe care-ți mențin viu interesul, pe fundalul cărora are loc încărcarea zonei în care dorești să intri. Lumea de joc se simte exact cum ar trebui să fie într-un cyberpunk care se respectă, iar conversațiile mi-au rezervat și ele niște surprize extraordinar de plăcute. Bunăoară, sistemul nu-ți oferă posibilitatea de a spune replici ca atare, ci să abordezi subiectele disponibile și să adopți, când este cazul, atitudinea pe care o găsești nimerită față de fiecare personaj în parte. Poți, după context, să fii agresiv, empatic, să lauzi sau să critici, să te justifici sau să tai macaroana, să ameninți sau să-ți oferi umărul unui cap plângăcios. Fiecare personaj întâlnit este însă un amestec format din trei coordonate de personalitate distincte: alpha, beta și omega. Cu ajutorul nano-augmentării sociale, care-ți oferă un indicator grafic, în timp ce asculți spusele interlocutorului, poți să-ți faci o idee generală despre personalitatea și motivațiile lui, pentru ca apoi să preiei inițiativa și să-l abordezi cum ți se pare mai potrivit pentru combinația de trăsături pe care ai reperat-o. Nu există mereu rețete sigure pentru succes, dar minigame-ul îți poate oferi adesea informații, obiecte și în general un grad de cooperare mai bun și posibil chiar rezolvarea anumitor situații. Este excelent cum, la finalul primei misiuni mai ample, poți alege să faci din vorbe liderul teroriștilor. Ai la dispoziție oricând calea agresivă, care poate conduce la executarea ostaticului, pe când la fel de bine ai ocazia să-l convingi prin logică și empatie să elibereze ostaticul și să-și vadă de drum sau, prin cuvinte meșteșugite, să te apropii de el suficient cât să-l dezarmezi și să-l capturezi viu. Iar ceea ce alegi în astfel de puncte cheie are întotdeauna impact și pe termen mai lung (unde în mod evident n-ai cum să le împaci mereu pe toate, în special de la un punct încolo), așa că m-am trezit gândind pe un număr foarte mare de planuri fiecare mișcare și conversație.



AI-ul NPC-urilor oscilează între acceptabil și surprinzător de viclean, cu toate că am observat dezamăgit că într-o misiune anume când trebuie să te fofilezi în secția de poliție, milițienii alertați nu te prea urmează între niveluri sau prin gurile de aerisire, iar în schimburile de focuri nu sunt întotdeauna suficient de agresivi (cu toate că m-am ales de mai multe ori cu un flashbang în cover urmat prompt de un asalt soldat cu un plumb între dinți). Dacă alegi o dificultate sporită, până și hacking-ul se dovedește un minigame extrem de inspirat, contra timp, generator de adrenalină și deloc plictisitor, indiferent de câte ori îl reiei, care presupune să capeți acces la un nod de date anume pe sisteme create aleator, cu tot felul de triggere, tehnici și obiecte externe utilizabile exclusiv în această îndeletnicire. Socotind că jocul nu pune pur și simplu pauză când te apuci de spart sisteme de securitate, poți avea neplăcuta (dar totodată plăcuta) surpriză ca, odată ce ai reușit să hack-uiești un terminal, să te trezești cu o patrulă întrebându-te de sănătate cu partea gurală a armei din dotare.

Cu degetele-ncrucișate

Ar mai fi multe de spus, dar mai bine le păstrez pentru negreșitul review. Credeți-mă pe cuvânt că, din ce am experimentat până acum, Human Revolution depășește orice speranță pe care am avut-o pentru continuarea seriei. Voi sta ca pe ace până apare, la sfârșitul lui august, dacă nu cumva suferă vreo amânare, reluând sporadic preview build-ul de care am devenit deja dependent. Încă trei luni, încă trei luni...

■ **Caleb**

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatabilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.
Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome
www.dlinkforum.ro

D-Link Building Networks for People



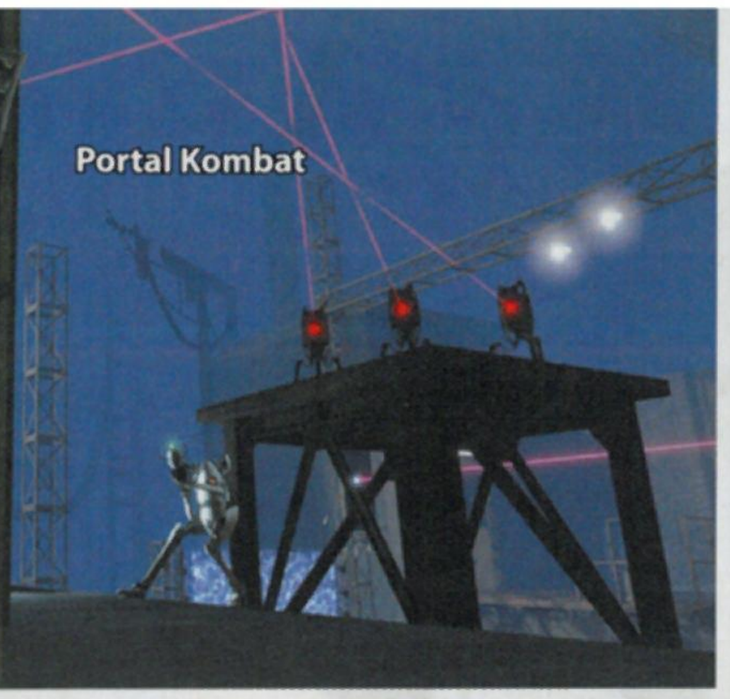
PORTAL 2™

„This is art. When you hear the buzzer, stare at the art"

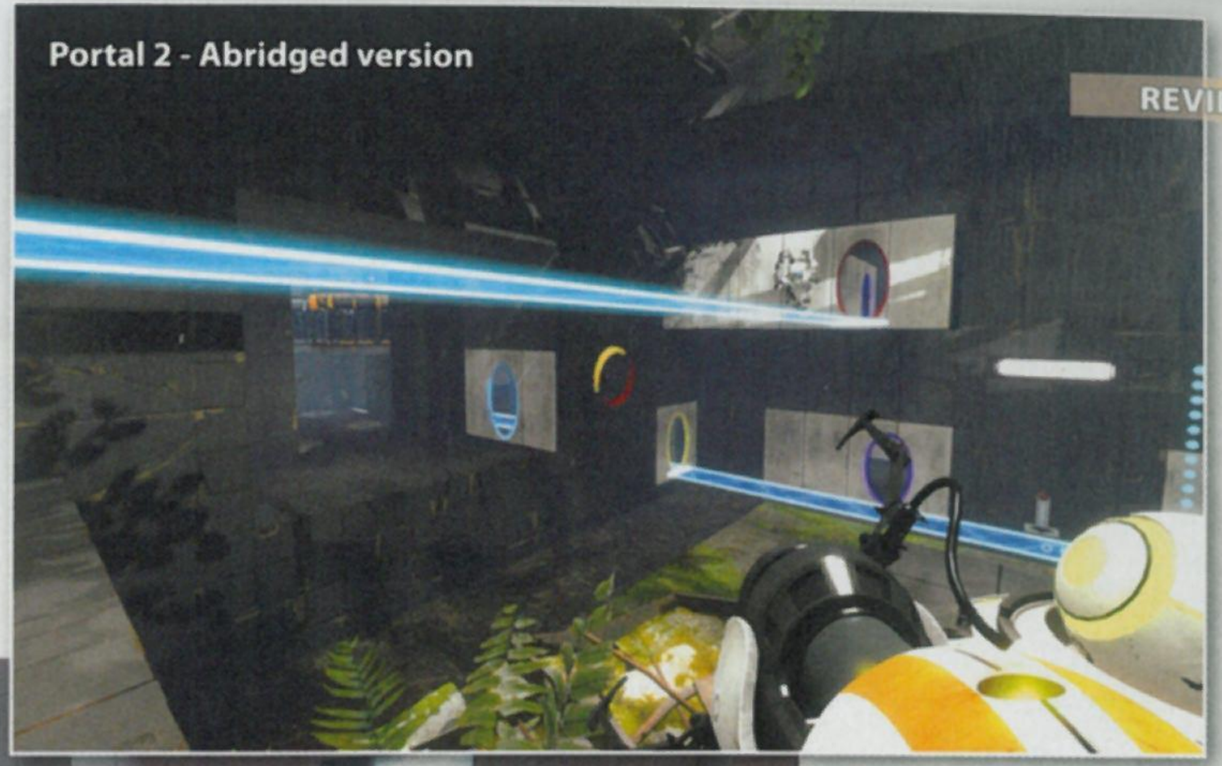
Da, cuvintele de mai jos strâng cel mai bun motto pentru hype-ul imens şi pe deplin justificat trezit de strategiile interesante de marketing şi genialele clipuri folosite la promovarea lui Portal Doi, continuarea unuia dintre cele mai frumoase jocuri din istoria surprizelor (sic!). În acelaşi timp, cuprinde şi condiţionarea aproape universală a butonacilor de pretutindeni când vine vorba de titluri create de Valve şi alte companii devenite într-un mod cvasi-meritoriu adevărate legende - „Dacă-l fac tăticii lui HL, cu siguranţă va fi genial", ca să nu mai punem la socoteală că funcţionează şi ca detensionare a unei echipe asupra căreia au stat fixate toate privirile, spre care s-au îndreptat speranţe şi de la care mai ales se aşteaptă foarte, foarte mult, situaţie evident generatoare de presiune. Nu întâmplător, sintagma se regăseşte chiar în deschiderea acţiunii, când aceeaşi Chell, după o îndelungată odihnă, se trezeşte în ceea ce pare o simplă cameră de hotel, dar nu este altceva decât o unitate modulară locuibilă din aceleaşi laboratoare Aperture prin care s-a preumblat cu nişte ani în urmă, învăţând să „gândească cu portaluri", spre marea noastră satisfacţie şi uimire. Incinta, acum decrepită şi revendicată de către proprietarul de drept al acelui loc, natura, nu mai seamănă deloc cu mediile imaculate pe care le ofereau camerele de cercetare din predecesor. Dar Lumea? Lumea de la Suprafaţă? Trebuie să existe o scăpare!

Aici intră în scenă Wheatley, un nucleu de personalitate însufleţit de nişte animaţii incredibile pentru numărul său mic de, ahem, componente, dar mai ales de o prestaţie actoricească formidabilă a lui Stephen Merchant, care alături de genialul J K Simmons (Cave Johnson) şi deja îndrăgita Ellen McLain (GLaDOS, turele) - ea s-a autodepăşit şi a servit replicile incredibil - reuşeşte să creeze din voice acting o întreagă dimensiune distinctă şi totuşi natural integrată în joc, cel puţin la fel de interesantă şi jucăuşă ca elementele de... well, gameplay în sine. El este salvatorul tău cu două mâini stângi (de fapt, fără mâini), o tonă de personalitate şi umor cât pentru toate titlurile Telltale laolaltă. După ce te culege din locul de odihnă, începe să te călăuzească spre ieşirea din labirint, dar *CENZURAT*, după care *CENZURAT* şi taman când credeai că *CENZURAT*, atunci *CENZURAT*.





Portal Kombat



Portal 2 - Abridged version

Am pornit cu frica-n picioare...

Mi-e absolut imposibil să scriu lejer despre Portal 2, de teamă să nu vă dau spoiler-e. Practic, orice mic detaliu despre desfăşurare sau chiar şi vagă menţiune generică riscă să dezumfle balonul ticsit cu surprize, poante, răsturnări de situaţie şi mindfuck meşterit de Valve. Ştiu, e foarte probabil ca majoritatea celor destul de amabili să-mi lectureze rant-ul să fi terminat demult socotelile cu jocul, însă nu vreau să mă ştiu vinovat de a ruina chiar şi un micron de distracţie pentru cei care n-au apucat să-l parcurgă. Şi să fiţi sănătoşi, că aş avea ce strica. Dacă aţi jucat primul Portal, cred că ştiţi la ce să vă aşteptaţi. Dar... habar n-aveţi! În predecesor, excelenta poveste de fundal, integrată organic într-un puzzle ce oferea o dimensiune de joacă total nouă, alături de prestaţia impecabilă vocală a lui McLain - ce-i drept, sprijinită de o pană solidă folosită în crearea replicilor - părea mai degrabă un nesperat bonus. Aici, pe lângă faptul că dimensiunea narativă preia un rol mult mai important, iar nervul actoricesc şi replicile sunt absolut geniale, poate cele mai bune închegate la un loc vreodată într-un joc, avem mai multe poveşti care se desfăşoară în paralel. Planurile secundare nu intră niciodată cu bocancii în sufletul tău şi-ţi poţi vedea liniştit de firul principal, într-un mod oarecum ipocrit, fiindcă felul în care a fost construit de această dată jocul îmbie la căscat gura, contemplare şi la examinarea tuturor detaliilor, fie ele la vedere sau ascunse. Există destule iţe de legat, numai bine cât să-ţi faci o idee mult mai clară despre fondul acţiunii şi motivaţiile din spatele aparentului haotism, însă producătorul a avut grijă să nu ofere atât de multe încât să piardă vreo clipă efervescenţa misterului care învăluie nu doar lumea din Portal, ci şi ambiguitatea care a făcut atât de fermecătoare seria Half-Life. Oamenii ăştia ştiu să învăluie subtilitatea în aparenţă, să dozeze bine fiecare componentă în parte a unui joc, să şi tacă, lăsând jucătorul în postura de actor principal, atunci când este cazul, jonglând inteligent conceptele şi apelând la tertipuri psihologice care, prin efectul lor, merită toată admiraţia, dar care, totodată, ar fi fost de-a dreptul inutile (mai bine zis, imposibile) fără o execuţie impecabilă a fiecărei componente în parte.



Mai e o rază de speranţă... chiar mai multe!

Cel mai lăudabil mi se pare cum au rezolvat toate condiţionările create de primul joc, pornind de la celebrul şi scârbos de frecvent uzitatul citat despre tort (închizând definitiv uşa către el, ca să zic aşa) şi terminând cu reflexele de gameplay pe care mai mult ca sigur că şi le-au format cei care au butonat Portal, dar şi cu aşteptările în legătură cu finalitatea naraţiunii şi ritmul în care se desfăşoară totul.

Totuşi, cei excesiv de pragmatici, care doreau o continuare a lui Portal pentru stricta plăcere şi provocare de a rezolva puzzle-uri (şi recunosc că a fost, într-o oarecare măsură, cazul meu) s-ar putea să fie puţintel dezamăgiţi de abordarea din sequel. Realmente, jocul s-a transformat dintr-un puzzle inovator şi inteligent, cu o poveste puternică derulată în fundal, într-un adventure dominat de explorarea alimentată de naraţiune şi atmosferă, dar constant condimentat cu puzzle-uri ingenioase. Nu înseamnă în niciun caz o schimbare în rău, ba chiar dimpotrivă: Portal 2 valorifică mult mai bine potenţialul său de Experienţă digitală, depăşind, cred eu, „simplul" statut de joc. Nici aici nu pot vârî prea multe detalii fără să n-o dau în spoiler, aşa că prefer s-o şterg englezeşte către dimensiunea mai concretă a gameplay-ului.

„There's a hole in the sky through which things fly" „Really? What kind of things?"

Portal 2 este un joc unic şi executat impecabil. Repet, impecabil. Nu-l pot acuza decât pentru vina de a fi sequel-ul unui alt joc unic şi, prin urmare, că elementul central de gameplay (portalurile) nu mai este o noutate atât de plăcut surprinzătoare. În schimb, nu neapărat din teama de a se repeta excesiv, cât mai ales din dorinţa de a explora faţete noi ale conceptului şi pentru a



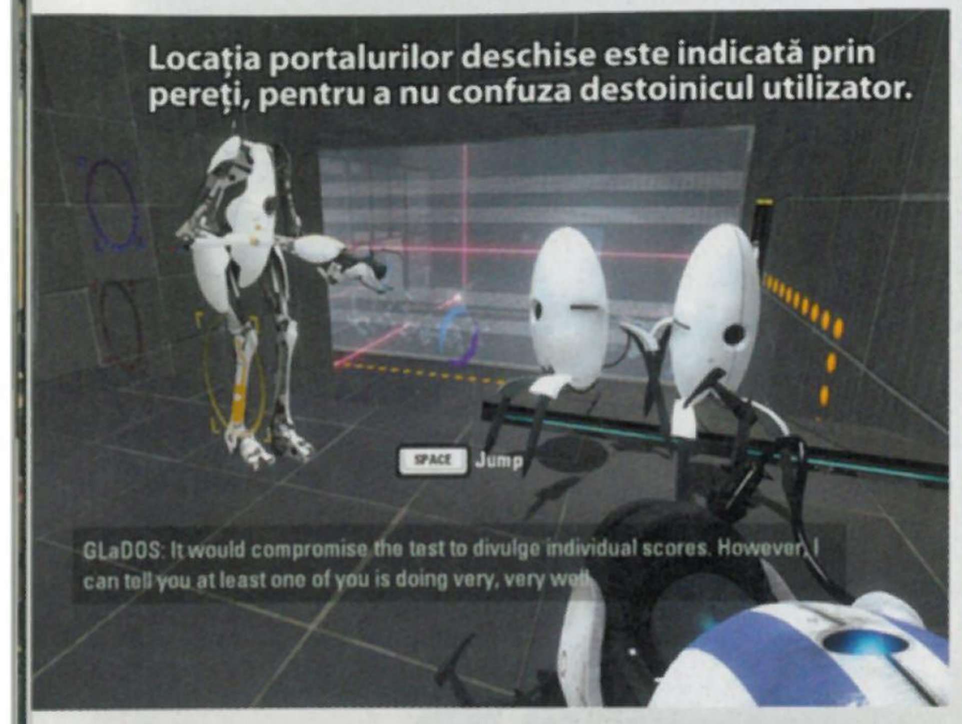
Asociaţia Dezorientaţilor Spaţiali prezintă:



Picturi rupestre



Bate cinciu, colega!
- Mă leeeşi!!!



Locația portalurilor deschise este indicată prin pereți, pentru a nu confuza destoinicul utilizator.



Pariez că n-ați mai văzut așa ceva!

deschide dimensiuni proaspete și interesante în care jucătorul este nevoit să gândească suplimentar, Valve a turnat noi elemente interactive de gameplay. Deși ele puteau complica într-un mod destul de neplăcut jocul, implementarea deșteaptă nu a făcut decât să adauge varietate experienței și să o facă mai distractivă, păstrând însă nucleul simplu și abordabil. Vorbesc despre deja (cred) arhicunoscutul gel cu diverse proprietăți, găselniță a unor studenți cooptați în echipă care provin din aceeași pepinieră care ne-a dat Narbacular Drop, fundamentul conceptual pentru primul Portal: DigiPen. În prototipul lor, Tag: The Power of Paint, protagonistul putea folosi vopsea de diverse culori pentru a naviga cu succes prin niveluri. Acolo, un soi de vopsea te face să țopăi mai sus, altul îți accelerează mișcarea, iar cel din urmă îți dă aderență la suprafețe de pe care în mod normal ai aluneca. În Portal 2, adăugarea unui instrument suplimentar de vopsit ar fi fost o complicație cu potențial fatal asupra gameplay-ului, așa că producătorii au optat pentru o variantă mai elegantă, în care gelul se găsește, ca și cuburile din primul portal, în locuri bine stabilite, iar sarcina ta este să te folosești de el optim sau să-l transporți acolo unde crezi că vei avea nevoie de el pentru a progresa. Dacă gelul de sărit și cel care mărește viteza și-au păstrat proprietățile din Tag, a treia varietate a fost modificată ca efect. Mai precis, oriunde îl împroști, ai voie să plasezi portaluri. Alternarea și combinarea efectelor obținute pe această cale dau niște rezultate extrem de spectaculoase și amuzante, atât atunci când încerci să te propulsezi pe tine însuți, cât și când supui diverse alte obiecte supliciului în cauză. În mod ciudat, gelul n-a fost nici pe departe elementul meu favorit din ecuație, ci atenția mi-au captat-o așa-numitele Excursion Funnels, tuneluri imateriale, în care orice obiect intrat este transportat lent pe sensul lui de acțiune, alături de un soi de benzi luminoase transparente, solide, care pot fi folosite atât ca pasarelă improvizată, cât și ca „opritor aerian" de limitare a salturilor exagerat de lungi, dar și pe post de barieră împotriva tirului deja binecunoscutelor turele. Ba mai apar și platforme care te trimit într-un zbor puternic și rapid într-o direcție prestabilită, iar vechile bilute de energie au fost înlocuite de raze laser, cu rol dublu, atât de alimentare a unor dispozitive, cât și pentru distrugere. Razele pot fi manipulate cu ajutorul unui nou tip de cub, folosit la redirecționarea lor, care adeseori dă niște efecte și rezolvări formidabile. Nici nu vă imaginați câte posibilități deschide îmbinarea tuturor elementelor proaspete, mai ales că oricare dintre ele poate fi transportat sau direcționat cu ajutorul portalurilor. Așadar, complexitatea rezidă în numărul de variante de acțiune pe care le ai la dispoziție, mai ales de la un punct încolo. Recunosc, primul segment este relativ ușurel, chestie de înțeles având în vedere că jocul poate fi abordat și fără să-i fi butonat în prealabil predecesorul. Așa că, venind deja montat și format în utilizarea portalurilor, ca provocare, deschiderea lasă în dorit. Lucrurile devin mult mai interesante în ultima parte, când nivelurile introductive dedicate fiecărui element sunt lăsate în urmă, iar creativitatea celui de la tastatură sau controller este lăsată să zburde liber. De fapt, toată partea de single player suferă oarecum de o dificultate care pentru unii va fi dezamăgitor de redusă, probabil și din cauza investiției enorme în atmosferă și poveste, pe care producătorul și-a dorit să o poată experimenta până la capăt oricine se apucă de joc.

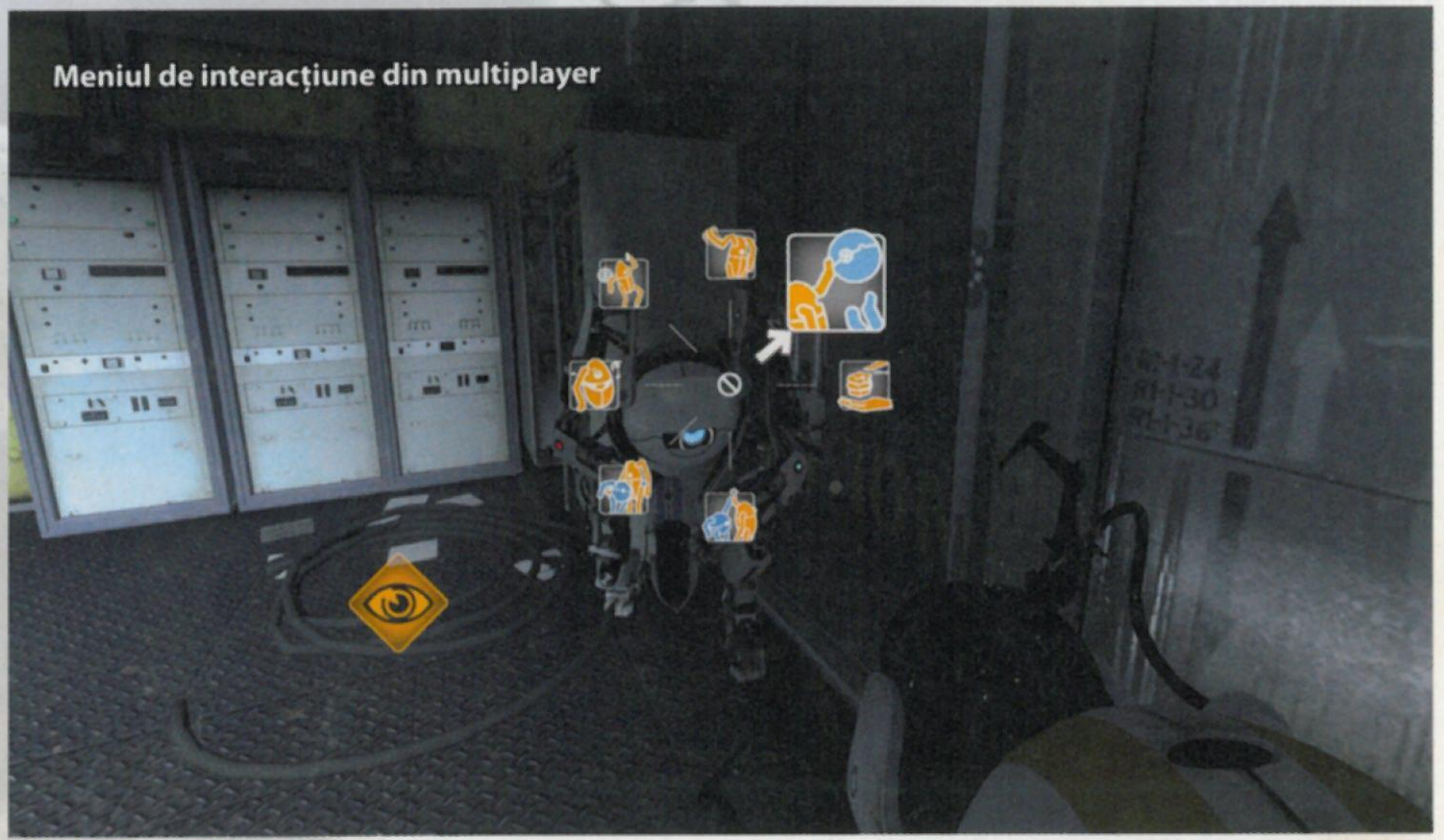

Teoria cartofului

În fapt, reproșul meu nu se leagă de dificultate, ci mai degrabă de faptul că producătorii au centrat gameplay-ul exclusiv pe aspectul spațial al efectului portalurilor și nu au încercat să integreze măcar pasager ideea de portal care-ți permite să accesezi trecutul sau viitorul apropiat. Adică, imaginați-vă un Portal meets Braid! Dar, cum trăiesc cu senzația clară că va urma un Portal 3, există destul... timp pentru asta și mă gândesc serios să le-o sugerez, dacă nu cumva mi-a luat-o cineva înainte.

Însă nu trebuie să vă faceți griji, chiar dacă de această dată nu sunt de găsit variantele avansate ale camerelor de test, fiindcă provocarea supremă și puzzle-urile complexe se găsesc în excelentul multiplayer cooperativ. Trebuie să vă avertizez că ar fi o idee bună să terminați single-ul înainte să vă aruncați asupra acestui mod, pentru că altfel riscați atât să primiți spoiler-e importante, cât și să ratați niște trimiteri foarte caraghioase și inteligente către povestea principală.

Portal 2 x 2 = Portal4

Imaginați-vă toate elementele de gameplay, care deja deschid un număr enorm de combinații și moduri de rezolvare posibile, multiplicat de încă două portaluri și capacitatea de a le trânti independent. Într-adevăr, multiplayer-ul cooperativ îți cere să fii simultan în mai multe locuri. Evident, nu singur, dar acționând ca unul cu partenerul tău de joacă. Punctul forte al experienței se transformă însă și în cel mai mare defect al ei. Practic, joaca în doi mi s-a părut un aparat cu instrucțiuni foarte precise de folosire, asta dacă vrei efect maxim. Adică, în cazul în care doi prieteni care au terminat, fiecare în parte, single-ul, optează să parcurgă de la un cap la altul împreună partea de multiplayer, însă fără să se afle în aceeași cameră (adicătelea să comunice prin voice chat, cel mult), experiența se poate dovedi monstruos de distractivă. A găsi parțial sau total soluția puzzle-urilor în doi, născocind în acest proces cele mai trăsnite și creative teorii, apoi punându-le în practică și așteptând cu înfrigurare să vezi dacă funcționează sau nu, este ceva dincolo de cuvinte. Și dincolo de cuvinte este bine să te joci, fiindcă tag-urile, interacțiunile speciale și chiar numărătoarea inversă pentru sincronizare, dar și afișarea picture-in-picture a perspectivei partenerului, pe care le poți folosi fără probleme, suplinesc cu succes necesitatea de a parlamenta vocal și chiar răsplătesc jucătorul care se „limitează" la ele. Practic, devine delicios să impersonezi protagoniștii muți, extrem de caraghioși ai Inițiativei Cooperative de Testare, făcând niscai role playing de atmosferă.


Meniul de interacțiune din multiplayer


Cu Biluță prin Funnel

Dificultatea multiplayer-ului este mult crescută față de single, însă pe alocuri am detectat și niște defecte de puzzle design ușor supărătoare. În unele instanțe, ai impresia că ai găsit vreo două-trei soluții viabile, dar care eșuează la limită, inducându-te în eroare și făcându-te să crezi că ele sunt într-adevăr valide, dar nu ai executat ceva corect în practică. De fapt, respectivele puzzle-uri au niște soluții unice, nu neapărat clare sau logice nici măcar după reperele PortalTM, iar satisfacția de a le găsi poate fi umbrită de o frustrare destul de justificată, cum că e nedrept să existe o singură soluție în contextul în care abordările alternative eșuează la nanometru.

După cum spuneam, punctul său forte este și o slăbiciune. Pentru cineva care a parcurs cu alt partener anumite puzzle-uri, devine plictisitor să-l lase pe celălalt mai puțin experimentat să găsească soluțiile, iar asta e valabil și invers: poate fi frustrant ca cineva să forțeze rezolvarea puzzle-ului când nici măcar n-ai apucat să te gândești bine la el și să experimentezi. Singura salvare de aici apare când cel în cunoștință de cauză caută nu să treacă rapid la un puzzle nou și pentru el, ci eventual să găsească o rezolvare alternativă, mai simplă, mai complexă sau mai elegantă pentru aceeași problemă, fără a interveni negativ asupra inițiativelor partenerului său. În practică însă, foarte puțini se comportă așa.

SPOILER WARNING! E foarte important să nu auzi ce-i spune GLaDOS partenerului, fiindcă mini povestea cooperativă e plină de joculețe psihologice și mindfuck, care însă nu pot avea efect maxim decât dacă butonezi în tăcere totală, apelând doar la setul de instrumente puse la dispoziție special pentru multiplayer. SPOILER END.

This was a triumph

Deși nu mi-a fost ușor să mă hotărăsc, pot acum să trag liniștit concluzia că Portal 2 este un joc net superior predecesorului și unul dintre cele mai bune jocuri apărute vreodată. De la conceptele inovatoare și mecanica de gameplay deosebită la povestea și dialogurile scrise și dozate excepțional, interpretate incredibil de echipa talentată de actori, personajele inedite, însuflețite fantastic, punerea în scenă memorabilă și întrepătrunderea organică a tuturor elementelor și planurilor jocului, toate semnele indică un mare succes. Până și durata de joc a crescut mult: dacă la reluarea primului Portal, l-am putut da gata lejer în maximum două ceasuri, parcurgerea inițială a Portal 2 în single mi-a luat cam opt-zece ore, iar multiplayer-ul adaugă, în funcție de inspirația și priceperea duo-urilor, aproape încă o dată pe atât. Cum relativ recent a fost lansat și editorul de conținut suplimentar, durata de viață a jocului va crește cu siguranță și mai mult.

Grafic vorbind, în caz că vă întrebați, ca perspectivă tehnică, nu se poate compara cu anumite titluri mai recente, însă actualizarea evidentă primită de Source redă splendid lumea de joc, cu efecte... de efect, bine dozate și create cu bun gust. Punctul forte este de departe însă designul și animațiile superbe, care bat la fundul gol prin stilul fermecător și inconfundabil majoritatea producțiilor de actualitate.

Adevărul este că pur și simplu nu înțeleg ce mai căutați cu nasul prin revistă. Singura scuză acceptabilă este că încă așteptați să se termine de descărcat Portal 2 prin Steam. 3... 2... 1... Start Testing!

■ **Caleb**



VERDICT LEVEL

+ totul

– nu este deasupra oricărei critici, dar rămâne atât de bun încât nu are sens să fie criticat decât prin sugestii trimise producătorilor pentru sequel

PE SCURT:
„This is art. When you hear the buzzer, stare at the art"

9.4

Gen Adventure/Puzzle **Producător** Valve **Distribuitor** Valve
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** thinkwithportals.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual COre 3 GHz **Memorie** 1 GB RAM WinXP / 2 GB Win7/Vista **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA TWIN SECTOR
Deși o comparație chiar și cu primul Portal l-ar șifona serios, acest rezultat al revoluției Portal ascunde niște provocări plăcute și o experiență deosebită dincolo de neajunsurile sale de prezentare și conținut. L-am dat ca joc complet acum două luni. Nu că aș vrea să insinuez ceva.

PC X360 PS3



Multiplayer ca la carte

SECTION 8 PREJUDICE

Multe mai apar în ultima vreme, dar puţine reuşesc să atragă suficient de multă atenţie pentru a supravieţui unei competiţii din ce în ce mai acerbe. Vorbesc despre FPS-urile orientate spre multiplayer, listă în care Battlefield: Bad Company 2 şi Call of Duty: Black Ops ocupă locuri de frunte, chiar dacă ultimul nu a adus nimic cu adevărat nou faţă de titlurile anterioare din serie. Alternativele clare sunt rare şi nu reuşesc să absoarbă un număr semnificativ de jucători pentru a concura serios împotriva giganţilor, iar atunci când o fac, suportul oferit de către producător unora dintre ele dispare într-un timp relativ scurt, fapt ce duce la pierderea aproape imediată a interesului celor care le-au achiziţionat. Nu sunt sigur dacă Section 8 a beneficiat de acelaşi tratament, însă un lucru este cert: jocul nu afost primit prea bine nici de publicul jucător, nici de critici, iar problemele de care aceştia s-au plâns în privinţa lui m-au îndemnat să-l privesc cu oarecare dezinteres. Şi totuşi, producătorul nu s-a dat bătut, recompensându-i pe nemulţumiţi cu o continuare, chiar un reboot al jocului original, pentru că Prejudice este ceea ce trebuia să fie Section 8 de la bun început.


Going down!

Action!

În schimbul a 15 euro, intrăm în pielea comandantului Alex Corde, care se întoarce la datorie mai experimentat, dar bântuit de demoni ai trecutului căpătaţi în jocul original. Aventura începe cu o captură, iar apoi continuă cu sabotaje, încleştări antrenante şi se termină cu un foc de artificii. În fapt, Prejudice se comportă ca un FPS clasic, însă odată ce te-ai deprins cu jetpack-ul (la drept vorbind, întreg costumul este un aparat de zbor) şi ai obţinut accesul la vehicule, opţiunile tactice se diversifică radical.

Campania solo este asemănătoare cu cea din Tribes: Vengeance, atât ca gameplay, cât şi ca mod de desfăşurare, aceasta constând într-un lung şir de misiuni cu obiective clare. Ce mi-a plăcut este că fiecare dintre ele necesită moduri diferite de abordare, în funcţie de relief, numărul şi tipul inamicilor care îţi ies în cale. Dar, spre deosebire de Tribes, în Section: 8 Prejudice jetpack-ul nu oferă prea multă autonomie de zbor, ci îl veţi folosi mai mult ca să scăpaţi rapid din ambuscade şi de asalturile susţinute ale adversarului.

În Prejudice se poate spune că avem de toate, varietatea fiind unul dintre punctele forte al campaniei, foarte plăcută şi semnificativ mai lungă decât campaniile solo din ultimele titluri ale seriei Call of Duty, ca să dau doar două dintre cele mai bune exemple din istoria recentă a genului. Homefront ar fi al treilea, cu menţiunea că i-am îndrăgit multiplayer-ul.


Zboară Puiule, zboară!

Şi totuşi, în ciuda faptului că nu este deloc de lepădat, principala atracţie din Section 8: Prejudice nu este campania solo, drept pentru care vă las să-i descoperiţi singuri povestea, ci componenta multiplayer, în care am şi rămas ancorat.



Echipament la alegere


Vehiculele joacă un rol important atât în campanie, cât şi în multi


O privelişte de zile mari

Cădere controlată

Unul dintre cele mai deosebite aspecte ale multiplayer-ului este modul în care intri în luptă, lansat către sol dintr-un transportor aflat undeva în atmosferă. Nu ai nevoie de paraşută, costumul face totul, iar dacă frânezi la momentul potrivit, ai parte de o aterizare de efect pe propriile picioare. În caz contrar, pregăteşte-te pentru o căzătură mortală şi o relansare de pe orbită.

Modurile de joc sunt două, Timegate anunţând că acestora li se vor adăuga unele noi, sub forma unor DLC-uri gratuite. Momentan, avem Conquest şi Swarm, oarecum diferite ca mod de joc faţă de FPS-urile cu care ne-am obişnuit. În Conquest, rolul unei echipe este acela de a captura şi menţine controlul asupra unor baze, iar pe măsură ce progresează, deblochează accesul la tot soiul de obiective secundare. Îndeplinirea lor cu succes poate duce echipa mai aproape de victorie, dar sunt deosebit de dificile şi pot fi ratate într-un timp foarte scurt dacă adversarul este unul tenace. Escortarea unui convoi sau a unui general prin teritoriul inamic nu este tocmai floare la ureche atunci când adversarii par să răsară ca din senin în jurul tău, unii dintre ei fiind catapultaţi de pe orbită chiar lângă tine. Cu cât echipa proprie este mai bine închegată, iar obiectivele clar definite, cu atât vei avea mai multe şanse de izbândă. Mai mult, contează chiar şi locul în care soliciţi o staţie de alimentare cu muniţie, un vehicul, o baterie de antiaeriană, turele defensive, ba chiar şi un exocostum echipat cu lansatoare de rachete şi mitraliere grele. Livrarea durează, iar dacă nu eşti aproape de propria bază când se întâmplă minunea, ai toate şansele să fi curăţat înainte de a folosi echipamentul solicitat. Iar toatea astea costă.


La Soare te poţi uita...



Avem chiar şi misiuni secundare

Cel de-al doilea mod de joc, Swarm, este unul de tip survival, acesta obligând patru jucători să reziste asaltului aşa-zisei Armate a Orionului, care atacă în valuri baza în care aceştia sunt amplasaţi. Dar chiar şi în lipsa unor jucători umani, acţiunea este în continuare garantată, pentru că îi putem înlocui cu boţi, care în cazul de faţă se descurcă exemplar. Singurul joc în care AI-ul se descurcă mai bine este Unreal Tournament 3, iar asta spune multe.

Ieftin şi bun

Section 8: Prejudice a devenit un favorit în lista de FPS-uri pe care le butonez adesea online, alături de Bad Company 2 şi Unreal Tournament 3. Este o experienţă tactică plăcută, provocatoare şi plină de recompense la cei 15 euro pe care îi cere. Practic, sunt foarte puţine aspectele pe care i le pot reproşa. Singurul aspect negativ ar ţine de balansarea forţelor de pe hartă, mai ales în clipa în care jumătate din propria echipă dispare la culcare, iar restul sunt obligaţi să ţină piept unei forţe de două ori mai mare. Dacă adversarii reuşesc să umple bazele cucerite cu baterii de antiaeriană şi turele defensive, atunci adio spaţiu de aterizare şi Game Over cât ai bate din palme. Ce-i drept, nu se întâmplă prea des şi sunt sigur că următoarele patch-uri vor remedia problema balansării, lucru pe care comunitatea l-a cerut deja. În concluzie, merită!

■ KiMO


Fatality!

VERDICT LEVEL

+
- diversitatea
- multiplayer-ul
- misiunile secundare

−
- texturi neinspirate pe alocuri
- mici probleme de balansare

PE SCURT: Pentru 15 euro avem de toate: acţiune furibundă de-a lungul unei campanii antrenante şi o componentă multiplayer în care măcelul este suprinzător de tactic. Şi jetpack-uri, evident!

8

Gen FPS **Producător** TimeGate Studios **Distribuitor** SouthPeak Games **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** joinsection8.com/prejudice

CERINTE MINIME: **Procesor** Pentium 4 3 GHz **Memorie** 1 GB WinXP / 2 GB Vista/7 **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 VIETNAM
Mai ancorat în realitate, Bad Company 2 rămâne în continuare unul dintre cele mai bune FPS-uri multiplayer din toate timpurile. Satisfacţii şi recompense pe măsură.

PS3 X360

MORTAL KOMBAT™

FINISH HIM!

Acum mai bine de jumătate de an, îndrăzneam să povestesc despre cum ar fi trebuit să se prezinte noul titlu al seriei Mortal Kombat, la apariția sa din această primăvară. Acum, după ce jocul a beneficiat de o lansare și un turneu (cât se poate de oficiale) chiar și în țara noastră, a venit vremea verdictului final. Este Mortal Kombat (MK9 de aici încolo) noul început pe care-l așteptau toți fanii înrăiți sau doar încă o apariție mediocră, precum iterațiile de pe PlayStation 2 ale seriei? Kombat begins: Round One...

... Fight!

Primul și cel mai important lucru care s-a schimbat în MK9 este mecanica de luptă. În sfârșit, celor de la Netherrealm Studios le-a venit mintea la cap, abandonând ideea mișcării tridimensionale a luptătorilor. În MK9 se revine la bătrânul plan bidimensional, personajele putându-se mișca doar pe axele X și Y, precum în primele trei titluri principale ale seriei.

După ce în MK1-MK4 toată lumea se obișnuise cu loviturile implicite (Low și High Punch, Low și High Kick), Deadly Alliance a introdus o mecanică de joc nouă, atacurile de bază fiind pur și simplu numerotate de la 1 la 4, fără o logică anume. Astfel se întâmpla ca atacul 1 la unii luptători să fie o lovitură de pumn, în timp ce, la alții, același buton să aibă ca efect o lovitură de picior. Se crea astfel confuzie, amplificată și de posibilitatea de a comuta între multiple stiluri de luptă pentru același personaj, loviturile de bază fiind complet diferite în funcție de tehnica de luptă aleasă. MK9 renunță parțial la acest sistem haotic, atacurile de bază primind din nou denumiri cât se poate de clare (Front și Back Punch, Front și Back Kick). Fiecare dintre acestea reprezintă o lovitură efectuată cu unul dintre cele patru membre ale personajului controlat. Spre deosebire însă de MK1-MK4, efectele acestor lovituri de bază pot diferi de la un personaj la altul.

Totuși, au fost readuse în prim plan câteva combinații de bază, cum ar fi upercutul (jos + Back Punch), piedica (spate + Back Kick), precum și loviturile efectuate în aer (jump/hop punch/kick), care pot fi efectuate de absolut toate personajele controlabile din joc. De asemenea, așa cum îi stă bine oricărui joc Mortal Kombat, a fost păstrat și butonul de Block, al cărui mod de folosire a fost totuși modificat. Astfel, nu mai este suficient să te cuibărești pe vine cu butonul de Block apăsat pentru a respinge 99% din atacurile adversarului. Loviturile sunt clasificate în funcție de locul în care își vor atinge ținta, existând alternative care pot lovi adversarul indiferent de poziția de gardă pe care o adoptă. De asemenea, aruncările nu se mai realizează cu ajutorul unuia din atacurile de pumn (Low Punch în vechile titluri ale seriei), ci există acum un buton dedicat acestei funcții. Însă, după cum aminteam și în cazul Block-ului, exista și o metodă de a contracara aceste aruncări, victima având posibilitatea de a „întoarce" aruncarea agresorului împotriva acestuia.

Deși este o reîntoarcere la origini, Netherrealm a hotărât ca pentru MK9 să renunțe la funcția de Run (fugă). Aceasta a fost înlocuită acum de posibilitatea de a face Dash (forward sau backwards) prin intermediul dublei apăsări a butonului de pe D-pad aferente direcției în care jucătorul dorește să-și miște luptătorul. Astfel, se ține în frâu un pic viteza de deplasare, fără a încetini însă peste măsură jocul. Deplasarea prin dash ajută foarte mult și în ceea ce privește realizarea de combo-uri.

În MK9 nu se folosește complicatul sistem dial-a-combo caracteristic lui MK3, UMK3, MK Trilogy sau MK4 (dificil de ținut în frâu de cei lipsiți de dexteritatea unui pianist). În schimb, există posibilitatea de a realiza astfel de șiruri scurte de trei-patru lovituri, care pot fi legate unele de altele prin intermediul unor tipuri mai speciale de atacuri (direcție + lovitură), capabile să proiecteze inamicul în aer pentru câteva secunde. Aceste intervale de timp diferă de la o lovitură la alta, în funcție de mai mulți factori, dintre care cel mai important este, logic, damage-ul provocat. la naștere astfel un sistem de așa-numite Juggle combos, care forțează jucătorul să-și creeze propriile astfel de rutine, combinând în moduri ingenioase dash-urile și loviturile pe care luptătorul controlat le are la dispoziție. Pe undeva, acest sistem se aseamănă cu cel din MK2 (acolo, însă, conectarea a două sau mai multe lovituri la rând, fără a da posibilitatea adversarului să atingă pământul, era mai mult o chestiune de noroc și/sau glitch-uri ale jocului decât ceva gândit special în acest scop) și Mortal Kombat vs. DC Universe (unde se foloseau tot Juggle combos).

Tot în Mortal Kombat vs. DC Universe a fost introdusă și bara de Rage, concept mult rafinat acum, în MK9. Astfel, fiecare personaj a primit un așa-zis Super Meter, împărțit în trei segmente. Pe scurt, acesta se umple atunci când personajul controlat realizează atacuri speciale („sfoara" lui Scorpion, bila de gheață a lui Sub-Zero etc.) sau când loviturile acestuia sunt blocate de adversar. Există mai multe moduri de a utiliza această energie acumulată în Super Meter. În schimbul unui singur segment al acestei bare, se poate efectua un Enhanced Special attack (o variațiune mai puternică a unei lovituri speciale). Spre exemplu, dacă în mod nor-



Ți-a sunat ceasul!



X-ray Attack în toată splendoarea sa...



Get Down Here!



Cat fight!









Ptiu, ce-ţi pute gura!







Situaţie în care mulţi ar prefera lupta la sol

mal „sfoara" lui Scorpion se realizează prin combinaţia spate, spate, Front Punch, versiunea Enhanced a acesteia (proiectilul ia foc şi cauzează damage suplimentar) va fi apelată cu spate, spate, Front Punch + Block şi va consuma un segment din Super Meter. În mod similar, toate mişcările speciale ale personajelor dispun de versiuni Enhanced, ce pot fi apelate adăugând Block la combinaţia iniţială. Două segmente din Super Meter pot fi cedate în schimbul realizării unui Combo Breaker, capabil să întrerupă orice combinaţie de lovituri a adversarului (se apasă faţă + Block în timpul combo-ului efectuat de oponent). Cireaşa de pe tort este reprezentată însă de posibilitatea de a executa un X-ray Attack, care consumă toate cele trei segmente ale Super Meter-ului. Efectele sunt însă devastatoare: atunci când este reuşit un astfel de atac, camera focalizează pe locurile unde au loc impacturile, iar oasele se fracturează în timp real, fiind reprodusă de asemenea şi deteriorarea organelor interne ale victimelor. Aceste lovituri lasă adversarul fără 30-40% din bara de viaţă, fiind ideale pentru a întoarce soarta unei lupte. Totuşi, nu vă închipuiţi că un X-ray Attack este uşor de „conectat". În primul rând, acestea pot fi blocate de adversar, care va fi mult mai atent în această privinţă atunci când propria bară Super Meter este plină. În al doilea rând, aceste atacuri diferă de la personaj la personaj, unele dintre acestea fiind teleport attacks (Scorpion), altele lovituri anti-aeriene (Cyrax) sau counterattacks (nu pot fi iniţiate decât atunci când personajul controlat este la rândul său atacat - Johnny Cage).

Deşi diferită de cea din titlurile iniţiale ale seriei, se poate spune că mecanica de luptă din MK9 este destul de simplă şi logică pentru a putea fi înţeleasă de oricine, însă îndeajuns de complexă încât să atragă jucătorii profesionişti din domeniul fighting games. Şi pentru că nu am asemenea pretenţii (încă), l-am rugat şi pe Daniel „SwingShot" Cipu (campionul en-titre al României în Turneul oficial Mortal Kombat) să ne împărtăşească părerile sale despre noul Mortal Kombat (pe care le puteţi afla consultând căsuţa ataşată acestui articol).

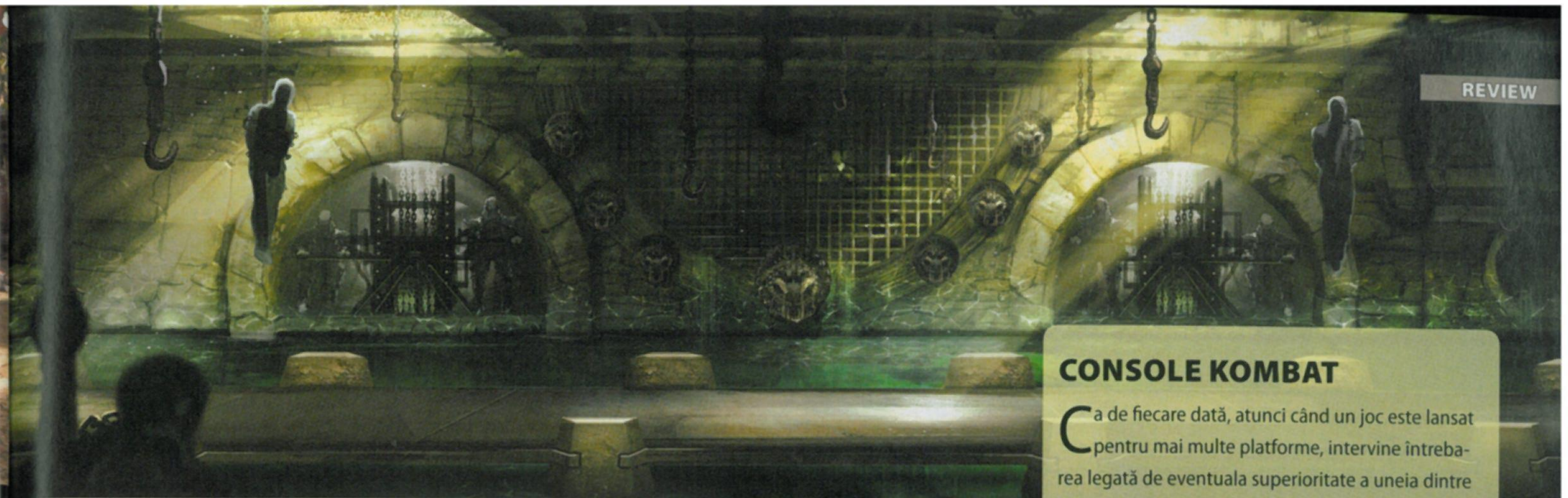


Let The Tournament Begin!

Un lucru care mai tot timpul a scos în evidenţă Mortal Kombat faţă de concurenţă este povestea care a stat la baza seriei. Universul Mortal Kombat a devenit atât de popular chiar şi în afara mediului jocurilor video, încât s-au realizat două filme de lung metraj, un serial TV, o serie de desene animate, precum şi numeroase benzi desenate legate de acest subiect. Lucrurile au început să scârţâie însă începând cu MK4, Deadly Alliance şi mai ales Deception alterând firul epic cu personaje insipide şi linii narative care mai de care mai confuze.

Producătorii au hotărât să schimbe acest neajuns în MK9: povestea jocului reprezintă o reimaginare a evenimentelor ce au avut loc în timpul primelor trei jocuri ale seriei. Pentru a evita cât mai mult spoiler-ele, este de ajuns să amintim lupta finală din Mortal Kombat: Armageddon (cel din urmă titlu lansat pentru PlayStation 2), unde Raiden urmează să fie înfrânt de inamicul de-o viaţă, împăratul Outworld-ului, Shao Kahn. Înainte de lovitura fatală, Raiden reuşeşte să-şi concentreze toate forţele rămase pentru a trimite un mesaj de avertizare către încarnarea sa din trecut. Astfel, cu ajutorul proaspăt dobânditelor cunoştinţe despre viitor, „vechiul" Raiden trebuie să-şi ghideze din nou luptătorii prin cele trei ediţii ale turneului Mortal Kombat, împotriva forţelor malefice conduse de Shao Kahn şi Shang Tsung.

Graţie deciziei de a reveni la originile narative ale seriei, în MK9 nu vom avea parte decât de personajele





Capul plecat pumnul îl doboară

care contează cu adevărat în universul Mortal Kombat, jocul incluzând absolut toţi luptătorii din primele trei titluri ale seriei, cu tot cu mişcările lor speciale. De asemenea, pentru a condimenta un pic lucrurile, au fost adăugate şi câteva apariţii „noi", secrete, pe care vă las plăcerea de a le descoperi singuri. Cert este însă că acestea se potrivesc perfect atât storyline-ului actual, cât şi universului per ansamblu. Aşadar, no more Bo' Rai Cho. kthnxbye.

Toate aceste personaje pot fi angrenate în modul de joc Arcade Ladder, similar vechilor titluri Mortal Kombat: luptătorul ales trebuie să elimine o serie de oponenţi, care culmină cu boşii Shang Tsung, Goro, Kintaro şi Shao Kahn. Învingerea acestuia din urmă are ca rezultat redarea unui filmuleţ ce explică soarta luptătorului ales în urma victoriei în turneu. Acesta nu este însă principalul mod de joc single player din MK9.

Producătorii s-au dat peste cap construind un întreg Story Mode, care reia, pas cu pas, evenimentele de pe parcursul primelor trei turnee Mortal Kombat. Dacă filmele Mortal Kombat v-au dezamăgit, acesta este remediul perfect. Modul Story combină luptele propriu-zise cu secvenţe cinematice extinse, care explică motivaţia din spatele faptelor şi deciziilor majorităţii personajelor. Povestea este împărţită pe capitole, fiecare dedicat unui anumit luptător, întreaga durată a acestui story mode putând depăşi lejer 6-7 ore de joc efectiv. Ca o paranteză, mulţi s-au plâns de dificultatea exagerată a lui Shao Kahn din acest mod. Nu disperaţi totuşi, tot ceea ce trebuie să faceţi pentru a trece de acest hop fără prea mari bătăi de cap este să folosiţi eficient arsenalul de mişcări ale personajului controlat. Nu uitaţi că un zeu se poate teleporta.

Acest tip de abordare narativă este ceva cu adevărat original pentru un fighting game (MK vs. DC a încercat ceva similar, însă mult mai puţin dezvoltat ca în cazul de faţă), iar producători precum Nacmo (Tekken) sau Capcom (Street Fighter) ar trebui sa ia lecţii în această privinţă de la colegii lor de breaslă de la Netherrelm Studios.

CONSOLE KOMBAT

Ca de fiecare dată, atunci când un joc este lansat pentru mai multe platforme, intervine întrebarea legată de eventuala superioritate a uneia dintre aceste variante. Pentru cei care au de ales între versiunile de Xbox 360 şi PlayStation 3 ale jocului, trebuie spus că MK9 conţine o serie de exclusivităţi dedicate platformei Sony. Astfel, pe PS3, veţi avea acces la un luptător suplimentar (Kratos, din seria God of War), cu tot cu propriul său set de mişcări speciale şi fatalităţi. De asemenea, doar versiunea de PS3 a jocului oferă suport pentru afişarea 3D stereoscopică, în cazul în care deţineţi un televizor capabil de aşa ceva. Efectul este însă discret şi este aplicat doar decorurilor, luptătorii fiind păstraţi într-un plan bidimensional separat, în aşa fel încât lupta să poată fi urmărită şi de cei care nu poartă eventualii ochelari 3D. Nu în ultimul rând, înainte de a face o asemenea alegere, luaţi în calcul şi controllerele specifice fiecărei platforme (de notorietate fiind problemele cu D-pad-ul imprecis al consolei Xbox 360).



Kryptology

Nu, cele două moduri de joc amintite mai devreme (Arcade Ladder şi Story Mode) nu sunt singurele modalităţi de a-ţi petrece timpul în MK9. Din punctul de vedere al conţinutului, jocul celor de la Netherrealm Studios este cu adevărat „burduşit". Astfel, există şi un Challenge Tower mode, care conţine nu mai puţin de 300 de provocări. Acestea variază de la lucruri relativ banale, precum învingerea unui anumit personaj folosind un singur tip de atac şi până la scenarii mai speciale, cum ar fi respingerea unei ofensive de zombie cu ajutorul tandemului Johnny Cage-Kurtis Stryker. Challenge Tower este foarte variat şi devine din ce în ce mai dificil pe măsură ce avansezi către partea sa superioară, adăugând foarte multe ore de gameplay pachetului MK9.





De asemenea, nu lipsesc mini-game-urile deja cla-



sice Test Your Might şi Test Your Sight, fiind adăugate însă şi două noi astfel de joculeţe: Test Your Strike (o variaţiune ceva mai complexă a lui Test Your Might) şi Test Your Luck, un alt mod de joc care sporeşte considerabil rejucabilitatea lui MK9. Astfel, jucătorul trebuie să se conformeze unor decizii luate aleatoriu, prin intermediul unui slot machine (care aduce aminte de „păcănelele" din cazinouri). Prin această metodă se stabileşte inamicul, se adaugă reguli suplimentare (luptă fără anumite membre, ecran inversat etc.), iar MK9 capătă de cele mai multe ori o cu totul altă dimensiune în acest mod de joc.

Cei care s-au săturat de single player pot aborda, pentru prima dată într-un titlu Mortal Kombat, şi modurile de joc Tag Team. Prin intermediul acestora, echipe de doi luptători se pot confrunta, existând posibilitatea de a comuta tot timpul între personajele alese. Folosind bara Super Meter menţionată mai devreme, se pot executa chiar şi diferite atacuri în echipă, pe cât de eficiente, pe atât de spectaculoase. Mai mult, Arcade Ladder poate fi abordat şi în acest mod, existând chiar şi achievement-uri care încurajează ducerea la bun sfârşit a jocului cu anumite combinaţii de personaje.

Nu în ultimul rând, a fost implementat şi un mod de antrenament foarte solid, existând atât un tutorial care familiarizează jucătorii cu mecanicile de bază ale lui MK9, precum şi un Fatality Trainer, care explică pas cu pas combinaţiile necesare pentru a realiza aceste finishing moves (doar nu credeaţi că fatalităţile puteau lipsi din acest joc?). De asemenea, există şi free practice, unde sunt afişate informaţii suplimentare despre loviturile efectuate (tipul acestora, damage-ul, membrul cu care sunt executate) şi unde pot fi activate diferite tipuri de comportament pentru adversarul controlat de AI (always block, spre exemplu) sau pot fi înregistrate comenzi macro.

În toate aceste moduri de joc, pot fi câştigate aşa-numitele Koins (moneda de schimb folosită în MK9), prin intermediul cărora se pot „debloca secrete". Acest lucru se face în Krypt, un cimitir imens unde fiecare mormânt dezgropat dezvăluie o surpriză. Acestea pot varia de la banalităţi precum artworks, până la lucruri cu adevărat valoroase, cum ar fi deblocarea costumelor alternative pentru luptători (unele dintre ele cu adevărat spectaculoase) sau descoperirea unor noi fatalităţi (şi nu numai).



Kombat, Bloody Kombat

Deşi gameplay-ul din MK9 este bidimensional, acesta nu este şi cazul realizării grafice. Într-un stil similar cu Street Fighter IV, jocul celor de la Netherrealm Studios foloseşte personaje şi decoruri tridimensionale pentru a încânta ochiul privitorului. Aici se opresc însă asemănările dintre creaţia celor de la Capcom şi MK9.





Mortal Kombat este un joc adresat unui public matur, cu un stil grafic sumbru, foarte violent. Realizarea personajelor este foarte detaliată, aspectul fizic al acestora având de suferit pe parcursul luptelor: ochii se învineţesc, din răni curge sânge, iar hainele se deteriorează până ajung nişte zdrenţe. În timpul bătăliilor, curg cantităţi industriale de sânge, amplificate cu ocazia realizării unei fatalităţi (unele dintre ele sunt cu adevărat reuşite, vezi Noob Saibot). Cele mai spectaculoase momente ale acestor confruntări rămân însă în continuare atacurile X-ray, ocazii care scot cu adevărat în evidenţă brutalitatea excesivă a jocului. De asemenea, stage-urile în care au loc bătăliile (multe dintre ele având fatalitatea proprie, unele chiar şi mai multe) sunt foarte atent realizate, majoritatea fiind reproduceri ale vechilor decoruri din MK1-3. Cel mai important este că jocul rulează foarte fluent şi menţine constant framerate-ul de 60 FPS. Astfel, MK9 se instalează fără probleme pe tronul rezervat celui mai arătos joc de lupte al momentului.

Nici sunetul nu este mai prejos, lucru pe care l-a scos în evidenţă şi Daniel în căsuţa rezervată opiniilor sale referitoare la MK9. Culmea este că nici vocile personajelor nu sunt deloc rele, acestea potrivindu-se destul de bine personalităţii fiecărui luptător în parte.

Dacă multiplayer-ul la aceeaşi consolă (pentru până la patru jucători în Tag Team!) nu este de ajuns, MK9 oferă şi opţiuni de joc online. Din păcate, nu am avut ocazia să le experimentez aşa cum ar trebui, pentru că, de la momentul apariţiei jocului şi pe întreaga perioadă de testare a lui MK9, serviciul PlayStation Network a fost căzut din cauza atacurilor hackerilor. Totuşi, din impresiile strânse de pe forumuri de specialitate, se pare că există încă probleme semnificative cu lag-ul în confruntările online (cel puţin pe Xbox Live, în versiunea de Xbox 360 a jocului). Teoretic, online există un sistem de ranking (care afişează statisticile fiecărui jucător uman), precum şi posibilitatea de a-ţi îmbunătăţi această reputaţie luând parte la confruntări de tip King of The Hill, în care învingătorul rămâne la masă.





Atenţie însă, pentru a accesa componenta online a jocului, este nevoie de un cod special (Kombat Pass), care se regăseşte doar în exemplarele nou-nouţe (sigilate) ale jocului. Dacă vă decideţi să achiziţionaţi MK9 la mâna a doua, fiţi pregătiţi să plătiţi în plus pentru un Kombat Pass suplimentar, prin intermediul Xbox Live Marketplace sau PlayStation Store.

Flawless Victory

Deşi nu avem de-a face cu un „Flawless Victory" în adevăratul sens al termenului, MK9 dobândeşte fără urmă de îndoială o victorie importantă în lupta sa împotriva istoriei recente a seriei. Există în continuare probleme cu balansarea personajelor (rezolvabile însă foarte uşor în teorie, conform spuselor celor de la Netherrealm, prin intermediul unui sistem de autoupdate implementat direct în joc), însă acestea pot fi trecute cu vederea când judecăm pachetul MK9 privit în ansamblu.

Pentru amatorii de fighting games, nu există titlu mai ofertant la ora actuală (Story Mode, Arcade Ladder, Tag Team, Test Your Luck, Challenge Tower, Krypt, multiplayer în patru oameni pe aceeaşi consolă), Netherrealm având totuşi obligaţiile de a lua în considerare doleanţele jucătorilor profesionişti, precum şi de a rezolva presupusele probleme de lag ale componentei online.

■ **Cosmin Aioniţă**

Campionul Mortal Kombat DANIEL „SWINGSHOT" CIPU DESPRE MK9



Mult aşteptatul Mortal Kombat 9 m-a captivat imediat şi unele sesiuni de joc s-au întins chiar şi până la 3-4 dimineaţa. Grafica este foarte bună şi sunetul, mai ales, este o operă de artă. Fiecare personaj are sunetele lui caracteristice, când primeşte şi împarte lovituri, când vorbeşte sau când execută mişcări speciale. Pot să spun că sunetul are o mare contribuţie în a face jocul să arate foarte finisat.

Ca gameplay, MK9 este un pic diferit faţă de celelalte jocuri de fighting de pe piaţă. În majoritatea cazurilor, loviturile barate nu permit pedepsirea adversarului, ci chiar îi dau un avantaj. Astfel jocul este un pic mai tactic, trebuind să îţi studiezi adversarul şi să eviţi să fii prins într-una din capcanele lui. Luptătorii sunt cât se poate de unici în ceea ce priveşte combinaţiile şi mişcările speciale pe care le pot executa, atât eu, cât şi multe alte cunoştinţe de-ale mele având dificultăţi în a alege un personaj principal de joc. Acest lucru implică mult material de studiat, deoarece nu poţi construi o strategie contra adversarului dacă nu ştii exact de ce e în stare personajul lui.

Dacă ar fi să fac o comparaţie, aş zice că MK9 este o combinaţie dintre MK3 şi MK vs. DC. Multe din elementele din aceste jocuri au fost păstrate şi combinate. Astfel avem sweep (piedică), upercut, jump-kick cu proprietăţi foarte similare cu cele din MK3, mixate cu un sistem de juggle şi combo asemănător cu MK vs. DC.

Desigur, există mici probleme de hit-box uri şi de balans, dar sunt o ocazie excelentă pentru a putea arăta lumii ce poate să facă noul sistem de balansare a jocului lăudat de cei de la NetherRealm.

VERDICT LEVEL

+
- mecanica de joc care combină elementele reuşite ale vechilor titluri din serie
- tone de conţinut, secrete şi moduri de joc
- prezentare foarte reuşită

–
- probleme cu balansarea anumitor personaje
- presupusul lag online, necesită online pass

PE SCURT:
Noul Mortal Kombat este cel mai arătos şi cuprinzător joc de lupte al momentului.

9.5

Gen Fighting **Producător** NetherRealm Studios **Distribuitor** Warner Bros. Interactive Entertainment **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** themortalkombat.com

ALTERNATIVA SUPER STREET FIGHTER IV
Diferit din multe puncte de vedere faţă de jocul celor de la Netherrealm, SSFIV rămâne în continuare cea mai bună alternativă la MK9 atunci când vorbim de fightere cu gameplay bidimensional.



Cu toate animalele pe Arcă

BRINK™



De când avem internet şi în vârf de munte, mai tot ce are de-a face cu jocurile pe calculator a început să se bazeze pe o componentă online cât mai puternică. Nu mă apuc să vorbesc despre MMO-uri, deoarece sunt o altă mâncare de peşte, ci despre jocurile care până acum aveau o componentă foarte puternică destinată single playerului, care apoi îşi găsea continuarea într-un fel sau altul în multiplayer. Îmbinarea de mai sus mergea perfect în jocurile cu pac-pac, unde campania single player te ţinea câteva ore în priză cu o poveste mai mult sau mai puţin interesantă, te învăţa ce era de învăţat despre mecanica jocului, iar apoi te lăsa să te dezlănţui în multiplayer. Un exemplu perfect este întreaga serie Call of Duty, care s-a bucurat de un succes enorm atât datorită campaniei single player, cât şi multiplayerului excelent. Dar iată că se schimbă vremurile.

Splash Damage şi Bethesda au prins curaj în urma succesului lui Team Fortress 2 şi încearcă să ia ceva din felia shooter-elor online prin lansarea lui Brink. Trendul nu este chiar nou, multe companii care scoteau până acum jocuri cu pac-pac ce erau axate mai ales pe single player, cu o campanie multiplayer ce venea ca bonus, au început să cam ignore partea de storyline, deoarece nu ţinea lumea prea mult în faţa calculatorului şi, astfel, nu justifica preţul piperat atât de producţie, cât şi de vânzare. Multiplayerul este viitorul, în viziunea lor, şi încearcă să fie printre primii care vor acapara piaţa.

Noe n-ar fi fericit

Tranziţia dintre multiplayer şi single player vrea să nu fie chiar atât de bruscă în Brink, păstrând o părticică ce i-ar permite unui individ ancorat în trecut să se mai cramponeze de ceea ce era odată. Aşa că Brink ne permite să ne mai jucăm şi într-un mic mod single player, în care ne familiarizăm cu atmosfera, background-ul şi gameplay-ul propuse în joc.

Cu toate acestea, modul de single player nu este deloc ceea ce mă aşteptam, deoarece a fost promovat cu totul şi cu totul altfel. Deşi ştiam că în modul story conflictul va implica non-stop cele două facţiuni adverse într-o luptă mano a mano, nu mă aşteptam la atâta lipsă de substanţă. Povestea este ca şi inexistentă. Este o zeamă chioară care nu te satisface deloc dacă mai vrei şi altceva decât să alergi prin nivel căutând bandiţi.

Aşadar, despre ce este vorba? În viitor, lumea se duce de râpă şi supravieţuitorii se refugiază într-un oraş plutitor, pe Arcă. Arca trebuia să fie un oraş complet independent care, înainte ca lumea să facă PUF!, trebuia să fie un model pentru restul omenirii. Însă a ajuns să fie ultima speranţă pentru cei care au avut puterea şi norocul să se îngrămădească pe el. După ceva vreme însă, Arca s-a dus la rândul său naibii, deoarece nu a fost niciodată destinată susţinerii atâtor oameni. Şi iată cum Arca s-a despărţit în două: corporatiştii şi plebea. Forţele miliţieneşti şi che guevariştii viitorului. Ce a rezultat? Evident, un conflict. Spre fericirea noastră. Toate aceste lucruri le afli din introducerea jocului, iar apoi nimic nu se schimbă. Nu eşti cel care salvează arca, nu eşti cel care o scufundă, eşti doar un om care împuşcă alţi oameni.

Te poţi afla de partea ambelor baricade, nu vei ţine doar partea năpăstuiţilor sau a celor care miros frumos. Mai ales că jocul nu are o facţiune bună şi una rea, toţi sunt demenţi. Este un lucru bun, căci misiunile celor două facţiuni se completează una pe alta. Tot timpul am vrut să pot schimba tabăra să văd cum aş reacţiona dacă ar trebui, de exemplu, să-l alerg pe Dr. Freeman. Aici ai ocazia, o dată ataci o poartă, iar ceilalţi o apără. O dată escortezi un VIP, iar ceilalţi încearcă să-l facă să muşte din asfalt. Partea asta mi-a plăcut. Dar atât. Nu ţi se bălăngăne niciodată un morcov în faţa nasului ca să te facă să vrei să mergi mai departe. Iar apoi te apuci de multiplayer şi vezi că faci exact acelaşi lucru, doar că o faci cu parteneri umani. Chiar şi în single player, dacă alegi ca jocul să fie deschis publicului larg, lumea va putea să intre şi să iasă când vrea din jocul tău.

Cu clasa în excursie

Ce mă bucura înainte să mă apuc de joc era posibilitatea de a alege o clasă cu care să te obişnuieşti şi să devii maestru. Fie că îţi place să iei tensiunea jucătorilor ca doctor sau să le iei glanda ca soldat, fie că îţi place să construieşti turele sau să te fofilezi ca agent secret, Brink ne-a minţit că fiecare îşi va găsi valenţa în joc. Ne-a minţit!

Ca gameplay, nu simţi niciodată că eşti o clasă diferită de cel de lângă tine. Foloseşti aceleaşi arme, faci acelaşi damage, te mişti la fel de repede sau de încet, indiferent ce meserie ţi-ai ales. Da, are fiecare câte o şmecherie, dar nu face mare diferenţă. Ca soldat poţi da muniţie partenerilor şi arunca cu grenade, ca doctor creşti un pic viaţa partenerilor de joacă şi le poţi arunca o doftorie magică camarazilor căzuţi pe câmpul de luptă, ca inginer pui o turelă, nişte mine şi creşti damage-ul amicilor, iar ca şpion poţi să iei înfăţişarea unui inamic doborât sau să hăckuieşti aparatura controlată de tabăra adversă. Sună impresionant, dar de foarte multe ori uiţi ce clasă joci, deoarece până la urmă toată lumea se împuşcă fără discernământ, iar ustensilele fiecăruia ajung







Nenorociţii...Vor plăti pentru asta.







să nu prea conteze. Iar dintre toți, cel mai inutil este amărâtul de soldat.

Ca în orice FPS al zilei ce are o componentă de multiplayer, personajele cresc în nivel pe măsură ce trimit clienți lui Charon. Aceste niveluri deschid o serie de perk-uri, atât universale, cât și pentru fiecare clasă în parte. Unele te ajută, iar altele sunt degeaba. De exemplu, posibilitatea de a trage în grenadele pe care le arunci. Cine este atât de ninja încât să poată nimeri o grenadă în aer, în timp ce este împroșcat cu plumb din toate părțile? Eh, asta este.

Cealaltă problemă a claselor este că nu te poți ține de la cap la coadă de cea care îți este cea mai dragă. Jocul te obligă să schimbi clasa permanent, pentru a putea îndeplini condițiile necesare câștigării rundei. Așa că în loc să devii un Bruce Lee al cheii franceze, vei fi doar un Lorenzo Lamas, mediocru în tot ce faci, doar pentru că nu te poți specializa.





Colac peste pupăză, un joc destinat jocului în grup, 90% multiplayer, te-ai aștepta să vină cu o gașcă de hărți prin care să alergi ca bezmeticul, pline de conținut care să te țină ocupat măcar o lună. Ei bine, ghinion! Hărțile sunt opt de toate și le fumezi repede. Să nu vă aud că vor veni mai multe hărți cu un DLC, pentru că vom plăti pentru acel DLC. E ca și cum, la KFC, porțiile ar deveni din ce în ce mai mici la aceiași bani, tu te plângi că nu te-ai săturat și ți se răspunde că poți oricând să-ți mai cumperi un meniu.

S.M.A.R.T. și modul în care geaca face pe om

Inițial nu voiam să mă ating de modul în care îți poți personaliza personajul, deoarece nu sunt unul dintre cei cărora adiția unei noi perechi de ciorapi sau a unei perechi de ochelari de soare li se pare a aduce valoare unui joc. Niciodată nu va trage în balanța unei note din câte geci, freze și tatuaje poate alege personajul. Pentru aia joci Sims. Dar sunt mulți cărora le fac plăcere aceste lucruri și trebuie să îi satisfacem și pe ei. Ei bine, Brink îți oferă o întreagă garderobă din care să alegi, o sumedenie de poșetuțe cu care să te asortezi și o grămadă de fundițe pe care să ți le pui în păr.

Mai important este modul grafic în care personajele sunt create. Fețe alungite, trăsături exagerate, hidoase și totodată comice, corpuri bine definite și originale dau un pic de savoare Brink-ului, mai multă decât a reușit să-mi inspire prin gameplay. Mai mult chiar, se potrivesc la fix cu stilul arhitectural și atmosfera jocului.

Impresionant este faptul că gabaritul personajului influențează mult modul de joc al fiecăruia. La un moment dat, după ce vei juca ceva din Brink, vei putea alege dintre cele trei arhetipuri corporale existente. Vei putea alege să fii un grăsan masiv care poate folosi arme grele, care poate primi pumni în cap cu nemiluita și care se mișcă pe câmpul de luptă ca prin nămol până la brâu. Poți fi un individ de statură medie, cu pătrățele pe burtă și care nu excelează prin nimic, sau poți fi un prâsnel care aleargă de colo-colo ca bezmeticul și care se ferește să se împiedice pentru că și o simplă sângerare din nas îi poate cauza moartea.

Iată că ajungem și la S.M.A.R.T., căruia pentru confortul meu fizic și psihic îi voi spune simplu smart. Smooth Movement Across Random Terrain este un sistem extraordinar de mișcare prin nivel. Din nefericire, pentru a te bucura cu adevărat de el, trebuie să joci cu Prâslea, deoarece ceilalți sunt prea greoi pentru a putea face mișcările cu adevărat spectaculoase. Un fel de Mirror's Edge violent, smart îți permite să alergi pe pereți, să te strecori prin gaura cheii, să te cațeri mai ceva ca o mâță și să te folosești de scurtături către punctele cheie ale hărții. Și nici nu trebuie mare efort din partea ta, tot ce trebui să faci pentru a-l activa este să ai apăsat butonul de sprint și să te uiți în direcția în care ai vrea să mergi. Dacă se poate face ceva, o vei face automat. Poți chiar merge la ghici uneori, fără să ai idee unde vrei să pui piciorul și doar să-l lași pe amărât să se descurce. Vei avea parte de o surpriză interesantă.

Cu toate acestea, smart nu salvează jocul, fiind mult prea rarefiat pentru mine. Mult prea scump și mult prea puțin pentru gustul meu.

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- Smart îți dă câteva opțiuni interesante
- Animația și grafica personajelor sunt spectaculoase

−
- Prea puține hărți
- Clase care nu se simt diferite
- Plictisitor după două ore de joc

PE SCURT:
Dezamăgitor. Putea să fie atât de fain.

6.5

Gen FPS **Producător** Splash Damage **Distribuitor** Bethesda
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** brinkthegame.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo @ 2.4 Ghz/ AMD Athlon 64 X2 5200+ **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA SECTION 8: PREJUDICE
Clar. Un joc extraordinar și incredibil de ieftin. Ni se arată că se poate face un joc bestial care nu trebuie să coste 50 de euro. Dacă review-ul lui KiMO nu vă convinge, încerc și eu să vă conving că merită să dați 15 euro pe el.





STCC 2 THE GAME & GT POWER EXPANSION

Puterea vine din Nord

Acum doi ani, la scurt timp după ce am publicat articolul de Need For Speed Shift, a apărut Race On, un expansion pentru un mai vechi joc de simulare auto, Race 07. Acesta, devenit seria Race 07 datorită add-on-urilor şi expansion-urilor sale numeroase, este produs de SimBin, un publisher şi dezvoltator din Suedia bazat pe jocurile de simulare auto, de la care avem şi celebrele GTR, GT Legends, GTR 2, Race sau Race Pro. Bineînţeles, eu am scris şi recenzia la Race On, despre care vreau să fac câteva precizări esenţiale, înainte de a purcede la prezentarea subiectului articolului de faţă.

După cum am mai spus deja în articolul dedicat jocului Gran Turismo 5, după ce m-am dat în NFS Porsche 2000 cam 3-4 ani, am luat o pauză de vreo 5 ani de la simulatoarele auto, cu foarte puţine şi scurte episoade de revenire pe parcursul perioadelor în care am avut la teste în redacţie vreun volan. Problema este că nu am avut permanent un volan la dispoziţie - în familie nu am putut justifica cheltuiala necesară achiziţionării unui model decent de volan cu force feedback, iar la redacţie administraţia a părut să uite ani de zile cererile mele repetate pentru dotarea cu un asemenea dispozitiv. Or, fără un volan adecvat, simulatoarele auto apărute după 2000 (şi Grand Prix Legends din 1998) nu puteau fi jucate, NFS Porsche fiind o excepţie notabilă mulţumită reuşitei sale implementări a curbelor de sensibilitate la folosirea tastaturii pe post de controler de joc.

Din acest motiv am fost un ignorant în domeniul simulării auto atunci când m-am apucat de NFS Shift, primul meu contact cu domeniul după 5-6 ani de absenţă, iar Shift-ul mi-a luat faţa, m-a orbit parţial, făcându-mă, în naivitatea şi incultura mea, să-l iau drept un Alfa şi Omega al simulării auto. Ceea ce, având ulterior constant un volan la dispoziţie (thx KiMO & friends!) şi explorând majoritatea simulatoarelor auto existente pe piaţă, mi-am dat seama că nu era cazul.

Aşa se face că articolul meu de Race On prezintă doar adevărul parţial, fiind un exemplu de „aşa NU" editorial care mă umple de ruşine şi pentru care cer clemenţa voastră, a cititorilor. Din acel articol aş vrea să se reţină numai faptul că, până la acel punct, SimBin nu reuşise să prezinte foarte clar potenţialilor clienţi care, ce şi cum stau lucrurile cu add-on-urile/expansion-urile lor la Race 07. Adică, nu era limpede care ediţie este de sine stătătoare şi care necesită Race 07, apoi ce conţinut nou există, alături de eventualele redundanţe în conţinutul de maşini, piste şi campionate. Chiar şi în ziua de azi, când pe noul site dedicat de SimBin produselor sale, www.raceroom.net, informaţiile privind aceste date sunt bine centralizate şi organizate, tot se mai găseşte câte un nedumerit pe forumurile de simulare auto care să întrebe ce conţine un nou expansion şi dacă e nevoie de Race 07... Ceea ce arată că o problemă de prezentare exista, din fericire rezolvată acum aproape complet.





Volkswagen Scirocco pe Jyllands-Ringen.



Volvouri, ce altceva?



Opel Astra pe Gothenburg.





Ştacheta DirectX 9.0c

Apoi, alt aspect punctat de mine în articolul de Race On, şi care rămâne valabil în continuare, este cel legat de calitatea graficii din seria Race 07 de la Simbin. Aceasta este de nivel aproape DirectX 9, deşi un pic sub acesta. Maşinile arată glorios din afară, însă interioarele sunt bine redate numai sub aspect geometric, căci texturile sunt sărăcăcioase, iar efectele de iluminare aproape nonexistente. Pistele, la rândul lor, stau mediocru la capitolul texturare, iar obiectele, vegetaţia şi clădirile au detalii medii, în plus iluminarea şi umbrele rămânând primitive spre vag existente. Asta ca să nu mai vorbesc de paleta care dă culorilor o aparenţă prea crudă, prea vie, cu o temperatură de culoare ce virează totul uşor spre verde-albăstrui.

Ceea ce mă miră este că mai vechiul GTR 2 are o iluminare mai bună. Asta probabil şi pentru că oferă ciclu natural noapte-zi (ceea ce seria Race 07 nu are, boooo!), lucru excelent pus în lumină (sic!) de piste făcute de modificatori, precum este absolut genialul Le Mans al absolut genialilor de la VirtualLM. O simplă parcurgere a celor două versiuni VirtualLM ale acestei piste, cea pentru GTR 2 şi cea destinată seriei Race 07, arată cât de deficitare la



Matech GT1 pe Karlskoga.

LA PRIMA VEDERE

Prima oară când am văzut şi am condus un Chevrolet Camaro a fost în Need For Speed High Stakes, cel de-al patrulea titlu al seriei, din epoca clasică a acestuia, când încă era un arcade decent care îţi oferea supermaşini şi supercircuite, fără să te intoxice cu elementele de cultură urbană, gagicuţe, storyline, toate de larg consum, apărute după NFS Hot Pursuit 2. Era vorba despre un Camaro din generaţia a IV-a, care era disponibil atât de cumpărat, cât şi într-o versiune custom paint cu îmbunătăţiri, aceasta din urmă putând fi dobândită ca premiu după câştigarea unei serii de trei curse într-o competiţie monomarcă Chevrolet Corvette - una din cele mai faine din istoria jocurilor cu automobile...

Trebuie să recunosc faptul că respectivele Camarouri nu aveau calităţile supermaşinilor din joc, fiind mult în urma Lamborghiniului Diablo, a Ferrariurilor sau Porscheului, ori a Corvetteului. Cu toate acestea, ceva în aspect, dar şi puterea greu de stăpânit, m-au atras aproape fără de logică, preschimbându-mă într-un fan Camaro fo' evă'.







Două superlative: Zonda şi Laguna.

capitolul iluminare sunt pistele create de SimBin pentru Race 07 şi cât de discutabilă este paleta de culori aleasă de acest producător.

Mea Culpa (... je suis a toi)

În rest, în articolul de Race On am cam spus prostii. Deci, decât că de vreo 2 ani am volan la dispoziţie tot timpul - ceea ce înseamnă că „mă dau" în simulatoare cel puţin o oră pe zi, de obicei mai mult. Iar anul trecut mi-am luat de pe Steam tot ce exista acolo produs de SimBin. Aşa se face că, după ce am jucat GT Legends-ul dat full de noi, urmat de GTR 2 cu modul Power & Glory 2, iar apoi toate jocurile SimBin, başca rFactor-ul primit cadou de la cioLAN, care îl primise la rândul lui de la bunul Rzarectha, nu m-am mai putut întoarce la NFS Shift.

Aveam senzaţia că îmi stric mâna în Shift, că-mi deformez reflexele şi că îmi cam pierd timpul pe care îl puteam acorda unor simulatoare mai bune şi mai interesante. De atunci sunt un foarte fericit jucător de serie Race 07 şi de moduri ale acestuia şi ale rFactor-ului (dacă PCC2007 şi Enduracers SP1 cu recentul patch nu vă spune ceva, mergeţi pe www.rfactor.central, merită; şi nu uitaţi de www.virtua-lm.com, găsiţi acolo unele din cele mai bune piste făcute pentru rFactor şi Race 07).

Şi, culmea, după ce iniţial am dat cu el de pământ în neinspiratul meu articol, Race On a ajuns să fie cel mai jucat de către mine expansion al Race 07. De ce? Pentru că eu am o pasiune veche, ce poate părea ciudată pentru unii dintre voi. Sunt iremediabil, lulea, fără speranţă, până peste cap, îndrăgostit de Camaro. Chevrolet Camaro. Literalmente, când văd un Camaro, orice Camaro, îmi creşte pulsul, devin agitat, simt fluturi în stomac şi mâncărimi în palme...le pe care vreau să i le aşez pe volan, fie şi în poze, sau măcar virtual, pe Thrustmaster F430-ul meu conectat la calculator. Or, Chevrolet Camaro este unul din modelele de muscle car-uri introduse în expansion-ul Race On...

Primul STCC The Game

Dar dragostea mea pentru Camaro nu a însemnat numai multe ore petrecute în Race On la volanul acestui model, ci şi achiziţionarea unui alt expansion al Race 07, anume STCC. Iniţial, înainte de a-l cumpăra, deşi mă interesau mult pistele din STCC, maşinile din acest expansion nu mi se păreau mult deosebite de modelele de WTCC - mă rog, o prezumţie de ignorant, aşa cum aveam să descopăr ulterior la volanul acestora. Dar, la trecerea cu privirea peste lista maşinilor oferite de STCC, pupila mi s-a dilatat, iar ochiul mi s-a agăţat de numele Camaro. Yup, există în STCC o clasă de maşini, numită Camaro Racing Cup, ce conţine modele de Camaro de generaţia a IV-a, cele folosite în campionatul ce dă numele clasei. Camaro Racing Cup este o competiţie deja tradiţională în Suedia (a debutat în 1975), subordonată în prezent STCC-ului, ceea ce explică fericita întâmplare a existenţei acestei competiţii monomarcă în expansion-ul STCC.

Pentru cei care sunt derutaţi de toate aceste abrevieri şi nu sunt familiarizaţi cu automobilismul de performanţă: STCC înseamnă Swedish Touring Car Championship, iar WTCC înseamnă World Touring Car Championship.

It was an instant buy, după ce am observat Camaro în expansion-ul STCC. Şi nu pot să vă spun cât de fericit m-am dat în noul meu Camaro de competiţie din generaţia a IV-a!... Dar, pe lângă acesta, am avut plăcerea de a pilota şi Audi A4, Volvo C30, Volvo S60 şi Peugeot 308, modele prezente în STCC, dar care nu apar în sezoanele de WTCC modelate în seria Race 07. O experienţă interesantă, aceste maşini au fiecare personalitatea lor distinctă şi oferă senzaţii aparte, necesitând „strategii" specifice de frânare şi abordare a virajelor - ceea ce este firesc într-o simulare bună, eu vreau doar să punctez aici cât de bună este simularea celor de la SimBin.

STCC The Game Reloaded

Cred că nu mai trebuie să spun câte beculeţe mi s-au aprins în scăfârlie când SimBin a anunţat lansarea expansion-ului STCC The Game 2. Vă daţi seama că am sărit cu inima plină de speranţă pe lista maşinilor noi, iar entuziasmul meu a fost recompensat: Camaro-ul de actuală generaţie, a V-a, se afla acolo, alături de cel de generaţia a IV-a, în proaspăta clasă de maşini Camaro Racing Cup 2010 adusă de STCC 2. Instant buy. Din nou. Evident, nu am putut să nu remarc prezenţa unor foarte seducătoare modele noi de maşini ce au rulat în sezonul de STCC simulat de acest expansion, anume cel din 2010. Este vorba de Opel Astra şi Volkswagen Scirocco, maşini pe care le aşteptam de multă vreme în seria Race 07 şi iată-le, sunt!



(Cork)screw...


... that a$$!

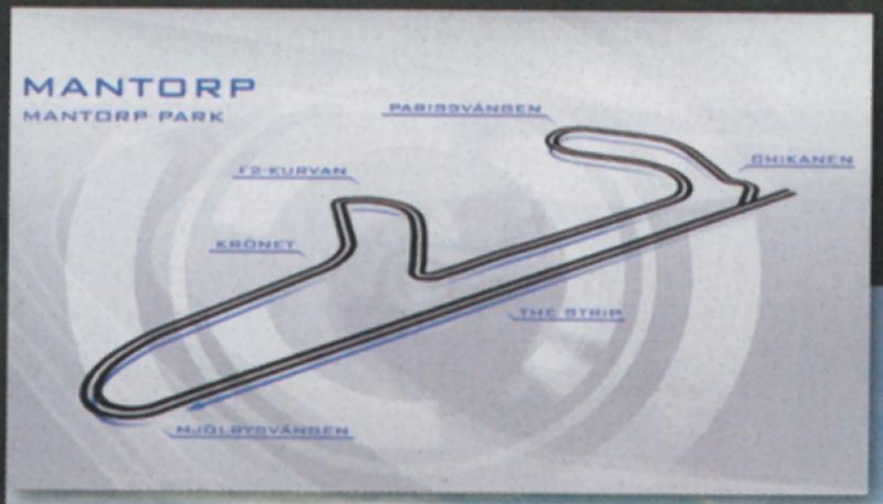


La capitolul piste, STCC 2 oferă cinci din pistele suedeze deja existente în primul STCC, adică Falkenberg, Gothenburg, Karlskoga, Knutstorp şi Mantorp, la care se adaugă una nouă, Jyllands-Ringen, din Danemarca. Aceasta din urmă este un pic mai mare şi mai largă decât ne-au obişnuit pistele din Suedia sau Norvegia, oferind un element de varietate neaşteptat. O singură nemulţumire am, că producătorul a introdus în joc numai versiunea circuitului Jyllands-Ringen cu 16 viraje, cea folosită în campionatul STCC din 2010.

Varianta Jyllands-Ringen cu 20 de viraje, după mine mai interesantă, există ca layout în joc, porţiunea cu cele patru viraje suplimentare poate fi parcursă, dar nu este omologată (în fişierul *.aiw al pistei), oponenţii artificiali folosind numai cele 16 viraje. Probabil că într-un multiplayer în care toţi convin să parcurgă layout-ul cu 20 de viraje se poate pune de o cursă interesantă pe această variantă, dar e greu de realizat un asemenea consens online, în afara unei ligi şi/sau a unei strânse prietenii.

2 x STCC > STCC 2

Maşinile din STCC şi STCC 2 care nu se regăsesc şi în conţinutul de până acum al seriei Race 07 sunt un serios punct de atracţie. Ba chiar, ca bonus, în STCC 2 au fost introduse şi Volvo 240 Turbo Gr A, Volvo 850 BTCC şi Volvo S40 BTCC. Veţi avea surprize plăcute cu Volvo-ul 240 Turbo Gr A, este un model clasic ce se comportă mult diferit de maşinile din generaţia actuală, oferind o experienţă foarte plăcută şi instructivă - este posibil ca, treptat, pornind de la un astfel de model clasic şi de la GT Legends, să ajungeţi la excelente moduri precum Power &





Camaro Racing Cup pe Mantorp.

ENGINE TYPE
6162cc V8 48 VALVES
HORSEPOWER
422BHP@5500RPM
MAX TORQUE
553NM@4500RPM
WEIGHT
1751KG
TRANSMISSION
6 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



DE STRADĂ

Atunci când mi-am luat Race On pentru Race 07, primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă dau cu versiunea de stradă a Chevrolet-ului Camaro din 2009 - care este un Camaro din generaţia a V-a. Încă o dată, am fost cucerit. Deşi oarecum rigidă, puternică şi deloc iertătoare, maşina era una din puţinele care demonstrau că în seria Race 07 se poate face şi „aproape drift" sau măcar nişte derapaje controlate de toată frumuseţea - suspensia independentă pe cele patru roţi se simte, fiind vorba de primul muscle car de serie care are parte de această dotare. Probabil din acelaşi motiv Camaro-ul de stradă din Race On, ce nu beneficiază de setările dure şi joase ale suspensiei de competiţie, oferă şi o foarte plăcută percepţie în volan, prin forcefeedback, a transferului de masă care are loc la schimbările de direcţie mai bruşte, eventual în şicane sau la efectuarea unui „scandinavian flick" (căutaţi pe Wikipedia expresia). Această senzaţie este mult exagerată aproape la toate maşinile din NFS Shift, perfect redată de Camaroul de stradă de la SimBin, dar mai greu de simţit la modelele de cursă din seria Race 07. Anyway, Camaroul din Race On mi-a plăcut atât de mult încât cel puţin 50% din timpul pe care îl petrec în Race 07 se scurge la volanul acestui model.

Alături de Camaroul de stradă, Race On mai aducea şi o versiune de competiţie cu 6 viteze şi o putere de 425 CP, dar, sincer, aceasta nu m-a impresionat foarte tare - deşi puternică şi frumoasă, era prea controlabilă pentru gustul meu şi nu oferea alunecările şi transferul de masă de care este capabilă versiunea de stradă. Să nu credeţi că acesta este un păcat al respectivului model, dimpotrivă, este ceva normal şi de dorit la o maşină de curse cu suspensia joasă şi rigidă - doar că strică romantlâcul la care m-aş fi aşteptat de la un Camaro...

Acest model Camaro de competiţie este cel prezent şi în jocul free RaceRoom The Game, alături de o spectaculoasă versiune SimBin a maşinilor de Formula 1, aceasta din urmă devenită expansion gratuit pentru Race 07, care aduce cu sine şi trei versiuni ale celebrului circuit de la Hockenheim.

ENGINE TYPE
6100cc V8 48 VALVES
HORSEPOWER
425BHP@7400RPM
MAX TORQUE
650NM@4500RPM
WEIGHT
1840KG
TRANSMISSION
6 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



A PATRA GENERAȚIE

O dată cu achiziționarea de către mine a primului expansion STCC The Game, am început să mă așez la volanul Camaro-ului de generația a IV-a folosit în tradiționala competiție suedeză monomarcă numită Camaro Racing Cup. Acest model este un fenomen în sine. Având o putere de 420 CP și o transmisie cu patru trepte de viteză, este un animal care accelerează sălbatic proiectându-te în ce direcție are chef, pierzând aderența într-un mod foarte spectaculos și dificil de controlat, inclusiv la frânare.

De altfel, de fiecare dată când mă dau cu acest model pe o pistă scandinavă mă gândesc ce nebuni meseriași sunt nordicii care fac competiții întregi pe așa ceva. Iar pe Knutstorp, Camaroul de generația a IV-a prilejuiește o simfonie de lumină și culoare, la marginea narcozei, în care primul viraj după linia de start se poate lua printr-un incredibil drift, ceea ce este cazul cu aproape toate virajele de pe circuit, iar diferențele de nivel cuplate cu puterea transmisă la roată fac să „sari în aer" de cel puțin două ori, cu pierderea controlului asupra mașinii, pe care o poți relua în posesie numai prin antrenament constant la limita posibilităților acesteia. Camaroul de generație a IV-a este una din cele mai nărăvașe, mai imprevizibile și mai pline de personalitate mașini pe care le-am condus vreodată într-un simulator auto, dar, probabil, este cea pe care o prefer în fața tuturor celorlalte mașini de competiție, indiferent de clasă și producător.





BMW M3 GT2 pe Mid-Ohio.



Perfect.

Glory pentru GTR 2 sau HistoriX pentru rFactor.

Dar, foarte important mi se pare să vă vorbesc un pic despre specificul pistelor din STCC 2 și STCC. De ce vorbesc despre amândouă deodată? În primul rând, pentru că multe din piste sunt comune. În al doilea rând, pentru că vă recomand călduros să vă luați ambele expansion-uri, având în vedere că STCC este numai 4,99 EUR pe www.raceroom.net, iar dacă nu aveți Race 07 încă, este disponibil în același loc pachetul Race 07 + STCC la numai 7,99 EUR. Credeți-mă, este o sumă foarte mică pentru a intra în lumea simulatoarelor auto și a avea acces la cursele multiplayer online și la evenimentele organizate de ligile de pe net la care poți adera.

Dar să revin la pistele din STCC și STCC 2. Acestea sunt de lungime mică, în general sub 3 km (cu excepția Mantorp care măsoară 3,1 km), ba chiar sub 2 km (Falkenberg și Gothenburg). În pofida dimensiunilor modeste, însă, multe dintre ele nu sunt deloc zgârcite cu numărul de viraje, ceea ce înseamnă că parcursul oferit de astfel de piste, ce aproape că par destinate kartingului, este unul foarte strâns, dificil, deosebit de tehnic, cu puține porțiuni în care poți apăsa pedala de accelerație până la podea. Oricum, după un pasaj de accelerație mai serioasă, poți fi sigur că urmează o curbă asasină pe care trebuie să o înveți FOARTE bine ca să o poți aborda la limită.

Pixtă

Dar, desenul strâns, înghesuit pe o suprafață mică, al majorității pistelor din STCC și STCC 2 spune numai o parte din poveste. Ai dracu' nordici, le-au pus și pe terenuri denivelate, numai bine cât să ai și curbe oarbe, în care nu știi ce se întâmplă spre ieșirea din ele, dar și coborâri aproape abrupte în intrarea în viraj, sau vârfuri care te aruncă literalmente în aer. Sub acest aspect, cea mai tare și mai tare pistă este Knutstorp, o nebunie totală, un fel de succesiune de Karusell-uri (vezi Nordschleife pe net) aproape continuă, la care se adaugă diferențele semnificative de nivel ce o transformă într-un montagne russe amețitor. Așa cum despre Spa Francorchamps nu pot spune că este o pistă, ci un altar, la fel despre Knutstorp nu concep să spun decât că este un delir. Alături de Spa, Laguna și Nürburgring(/ Nordschleife), am pus Knutstorp în lista pistelor mele favorite. Acum că știu cât este de faină, cred că aș fi dat bani pe STCC sau STCC 2 fie și numai pentru a putea parcurge un asemenea circuit. Asta cu atât mai mult cu cât și Knutstorp, alături de majoritatea celorlalte piste din STCC-uri, este destul de îngustă, ceea ce pompează adrenalină în nebunie, înălțând delirul la rangul demenței. Am avut parte pe Knutstorp de curse memorabile online, pe care le-am terminat, ca de obicei, la jumătatea clasamentului (da, sunt un mediocru), dar senzațiile pe care le-am trăit au fost de locul întâi!

Vreau să mai menționez aici faptul că multe din pistele de STCC și STCC 2 sunt foarte frumoase ca mediu, ca împrejurimi împădurite și detaliu al clădirilor adiacente. Aș remarca Gothenburg, un superb circuit urban situat într-un port, cu o îngustime a pistei încadrate de împrejmuiri care transformă cursa într-un coșmar în viteza întâi și a doua, cu volane bracate și frânări bruște. Menționez sub acest aspect și un alt circuit suedez, care este prezent ca bonus în Race 07, anume Vara Raceway. Este tot un circuit urban, cu pista destul de îngustă și cu viraje foarte strânse, limitat de împrejmuiri care nu lasă loc de greșeală, dar cu o vedere a mediului și cu un detaliu al clădirilor și vegetației care te lasă mască. Pe bune, mi-au picat cu tronc pistele din Peninsula Scandinavă, care presupun îndemânare tehnică, atenție sporită și o perfectă cunoaștere a mașinii folosite. Foarte, foarte bune locuri de antrenament aspru, pe care să te formezi pentru trecerea la circuitele de ligă superioară folosite online.



Frumoasa și Bestia în aceeași caroserie.





Primul viraj pe Knutstorp.

TIGRULEOPARDUL, AFARĂ-I VOPSIT GARDUL.



STCC The Game 2 oferă ambele modele Camaro prezente în sezonul din 2010 al competiției Camaro Racing Cup, adică atât cel de generație a IV-a, cât și pe cel introdus anul trecut, din generația a V-a. Acesta din urmă are caroseria asemănătoare, evident, modelului de stradă din 2009, la care se adaugă elementele aerodinamice menite să-i sporească performanțele. Să nu credeți cumva că acest Camaro de cursă din generația a V-a este identic cu cel din Race On sau din jocul free RaceRoom The Game. Nici pe departe, Camaroul din 2010 adus de STCC The Game 2 este o cu totul altă mașină, ce are numai patru viteze și o putere de 420 CP, al cărei comportament este undeva la jumătatea distanței între Camaroul de generație a IV-a și Camaroul de competiție din Race On. Practic, avem de-a face cu un hibrid, pentru că există aici și tendințe supraviratorii la exagerări cu pedala de accelerație, dar și tendințe subviratorii la viteze mari. Aderența se rupe brusc, destul de imprevizibil, și trebuie să treacă ceva timp până să te obișnuiești cu limita acestui model. Se simte puterea, dar precizia este mai mare la abordarea virajelor, însă trebuie să înveți temeinic fiecare circuit cu această mașină, pentru că oferă o mare varietate de comportamente raportat la fiecare pistă în parte. Camaroul de generație a V-a din STCC The Game 2 este o provocare deosebită și un prilej de bucurii pentru pasionați, cărora le recomand acest expansion fie și numai pentru cele două modele de Camaro incluse.

A, și să nu uit să pomenesc aici și de sunetul demențial al celor două Camarouri de competiție Camaro Racing Cup, redat formidabil în expansion-urile STCC. Realmente se simte pe ce nebunie de mașină te dai - motorul urlă la modul cel mai propriu.

Aproape că îmi vine să spun că pistele din STCC-uri sunt personajele principale ale acestor expansion-uri, dacă nu ar mai fi vorba aici și de Camaro-uri...

La puterea GT

Spre bucuria mea, aproape imediat după apariția STCC The Game 2, SimBin au mai lansat un expansion pentru Race 07, anume GT Power. Acesta ne oferă trei modele noi de mașini, Pagani Zonda R, BMW M3 GT2 și Matech GT1, la care se adaugă două noi piste, Mid-Ohio și Chayka. Să începem cu pistele.

Mid-Ohio este un circuit foarte fain - sorry pentru colocvialitate, dar așa îmi vine să mă exprim în acest caz - din Statele Unite, cu un echilibru greu de egalat al solicitărilor la care supune mașina și pe pilotul acesteia. Viraje strânse și largi, uneori cu alternanțe rapide, diferențe de nivel, porțiuni de linie dreaptă suficient de lungi pentru accelerare serioasă, toate acestea sunt foarte echilibrat puse laolaltă pentru a alcătui unul din cele mai plăcute circuite din lume, redat cu fidelitate de SimBin. Pe scurt, aș caracteriza Mid-Ohio ca fiind un Knutstorp îmblânzit și cu 1,8 km mai lung, excelent pentru mașini de clasă GT superioară și prototip, pentru a le pune în condiții un pic mai dificile decât cele obișnuite pentru asemenea modele.

Nici grafica nu este neglijată, totul, de la mediu la clădiri, arată exemplar, parcă adus la zi și cu teamă de semnificative comparații cu același circuit realizat anterior de faimoasa echipă de modificatori VirtualLM. Sincer, ambele variante de Mid-Ohio mi se par stelare, foarte bine făcute - SimBin a sărit cu succes peste ștacheta ridicată de VirtualLM.

De altfel, pe sistemul meu, cele două variante ale acestui traseu nici nu se bat cap în cap. Deși, trebuie spus, dacă ai deja instalat Mid-Ohio-ul VirtualLM pe Race 07, trebuie să îl îndepărtezi înainte de instalarea expansion-ului GT Power, deoarece sunt incompatibilități între cele două versiuni, care dau erori în Mid-Ohio-ul de la SimBin. Eu am împăcat impecabil cele două Mid-Ohio-uri: cel de la VirtualLM este instalat pe GTL, GTR2 și rFactor, iar cel de la SimBin pe Race 07. Așa că beneficiez de ce este cel mai bun de la amândouă...

Al doilea circuit adus de expansion-ul GT Power este Chayka, prima pistă din spațiul fostei Uniuni Sovietice simulată într-un titlu SimBin. Aceasta și-a făcut întâi apariția în jocul free Volvo The Game, în 2009, fiind una din cele două piste disponibile, alături de Gothenburg(/ Göteborg Eco Drive Arena). Locația: la marginea Kievului, în Ucraina.

Ca orice chestie de la ruși sau ucraineni, și Chayka are ceva original în ea, fiind o pistă aparte prin succesiunea neobișnuită a







Knutstorp: Karusellul nebunilor.

trei curbe ac de păr (fiecare de peste 180º). La asta adăugaţi încă vreo două curbe ce se iau la limită ştergând periculos împrejmuirea pistei, două linii drepte şi un fel de şicană foarte largă şi veţi obţine tabloul unui circuit cu adevărat interesant, care merită parcurs cu toate clasele de automobile din seria Race 07, inclusiv cu noile modele aduse de expansion-ul GT Power.

Cei trei crai de la linia de start

Este de discutat şi despre cele trei modele de maşini aduse de expansion-ul GT Power. BMW-ul M3 GT2 este exact ceea ce te-ai aştepta: un bolid ce poate fi pilotat cu precizie, ce răspunde impecabil la comenzi şi care te ascultă ca un rottweiler perfect dresat - şi nu e chiar aşa de greu să înveţi să-l stăpâneşti. Din setările „de fabrică", adică default-urile SimBin, acest BMW este bine echilibrat, nu este subvirator şi supravirează doar un pic. În general, este o maşină ce poate fi reglată să facă faţă cu succes pe orice fel de pistă, cu un comportament previzibil, ce îţi dă încredere - poate fi folosită de începători pentru a se obişnui cu modelele de clasă Grand Touring.



Matech GT1 este un Ford GT40 actual transformat de echipa Matech într-o maşină de curse terifiantă. Pot spune că, dacă BMW-ul vine cu „GT-ul", apoi Matech-ul pune „Power"-ul din titlul acestui expansion. O maşină americană redevenită clasică, ce nu acceptă să iei curbele relaxat, ci transpirând, în plin efort de a stăpâni puterea transmisă cu nesimţire la roată. Greu de condus „aşa cum trebuie" şi cum merită, Matech-ul GT1 din „GT Power" este o piatră de încercare ce necesită experienţă şi răbdare, dar care recompensează cu apex şi îndesat pe cei care au o pasiune pentru producătorul Ford şi respect pentru modificatorul Matech.

Şi acum, Pagani...

Ei bine, există deja pe forumurile de sim racing online discuţii aprinse dacă Pagani Zonda R este în versiunea SimBin ceea ce ar trebui să fie - adică o supermaşină de la care cei mai mulţi par să aştepte toate minunile majore, mai puţin Înălţarea, care ar contraveni flagrant imensei sale forţe deportante... Oamenii se plâng că Pagani-ul celor de la SimBin e parcă prea subvirator, că pierde aderenţa prea uşor, că nu e suficient de agil şamd. Toţi convin, însă, că acceleraţia este într-adevăr, bestială, iar aspectul grafic impecabil şi monumental. O mică facţiune, anume cei care consideră rFactor ca fiind începutul şi sfârşitul în simulare (sună familiar, nu?) - deşi acesta e în special o platformă excelentă pentru modare, nu tocmai un joc de simulare în sine - fac comparaţia cu modelul Zonda creat pentru rFactor de către Jvsl (R.I.P. Juan...), pe care îl socotesc un Pagani etalon sub aspectul simulării.



Chayka - original, ca la sovietici.

Adevărul este undeva pe la mijloc şi trebuie căutat cu receptivitate, răbdare şi raţiune, evident. În primul rând, Zonda creată de Jvsl este un model dintr-o generaţie mai veche, ceea ce face comparaţia discutabilă din start (sic!). Apoi, luând şi eu la test atât Zonda din rFactor, cât şi pe cea SimBin, pe Nürburgring (circuitul meu de încercări preferat), am constatat că acestea au un comportament foarte asemănător, ceea ce m-a lăsat perfect nedumerit în ce priveşte obiectul disputei lansate de susţinătorii versiunii de rFactor.

Testele prelungite cu Pagani Zonda R din expansion-ul GT Power m-au ajutat să desţelenesc parţial paradigma acestui model. Ideea este foarte simplă: frânează puţin mai repede decât ai face-o cu alte maşini de clasă GT şi abordează prima jumătate a virajului cât mai strâns, cu viteză moderată. Asta îţi lasă posibilitatea de a ieşi foarte larg din viraj şi de a accelera până la cer cu pedala până în podea.

Secretul supermaşinii Pagani Zonda R stă în folosirea acceleraţiei sale demenţiale, pentru care trebuie să pregăteşti anume intrarea în viraj, astfel încât să poţi ieşi în viteză FOARTE mare, de care nici un alt model din seria Race 07 nu este capabil în aceeaşi porţiune a virajului. În acest mod, faci dreptate excelentei Pagani Zonda R din acest expansion şi îi pui în valoare calităţile pe care SimBin i le-a redat cu acurateţe. În GT Power, acest Pagani Zonda R este, de fapt, o maşină agilă, cu volanul „uşor" şi putere imensă, al cărei tablou grafic impecabil, atât interior, cât şi exterior, este completat de sunetul de neuitat al motorului - am ajuns să îl visez... Tot ceea ce trebuie să faci este să nu o consideri un robot de bucătărie universal, capabil de orice scamatorie pe circuit, ci să îi înţelegi caracterul, specificul, şi să „lucrezi" cu ele, nu împotriva lor.

Iar dacă simţiţi că vreţi şi puteţi să scoateţi mai



Totul de la SimBin + modul obligatoriu Porsche Mobil 1 Supercup.

mult din cele trei modele venite cu acest expansion, aveţi la dispoziţie întreaga secţiune de „Setup car" a jocului. Pe bune, modelele din clasa GT Pro (Matech GT1 şi Pagani Zonda R GT), precum şi cel din clasa GT Sport (BMW M3 GT2), au toţi parametrii de setare accesibili, nici unul nefiind blocat. Specific aici că Pagani Zonda R GT este o versiune uşor limitată ca putere, restricţie destinată a o echilibra în raport cu clasa GT Pro în care a fost inclusă, pentru a permite cursele împotriva maşinilor din această clasă ale altor producători.

Pentru curse monomarcă, GT Power introduce o clasă nouă, „Pagani", din care face parte un singur model, Pagani Zonda R, în versiunea sa originală, simulare 1:1, fără restricţii. Şi Pagani Zonda R oferă acces pentru modificarea tuturor parametrilor de setup, mai puţin a unuia singur, anume limitatorul de turaţie a motorului, care este cel fixat de producătorul Pagani.

Reciclarea este bună

Mi-au plăcut foarte mult cele două expansion-uri, STCC The Game 2 şi GT Power Pack - face să te dai cu toate maşinile şi pe toate pistele aduse de acestea. Este adevărat, o mare parte din material este reciclat - câteva piste din STCC2 apar în STCC, dar şi ambele piste din GT Power au mai fost folosite - Chayka în Volvo The Game, iar Mid Ohio în Race Pro (jocul de Xbox al SimBin). Volvo-urile bonus din STCC The Game 2 au apărut întâi tot în Volvo The Game, iar BMW-ul şi Zonda-ul din GT Power sunt preluate din Race Pro.

Totuşi, nu consider că este vorba de o reutilizare neruşinată a unui material vechi, ci de o şansă care ni se oferă de a folosi piste şi modele de maşini până acum împrăştiate în diverse titluri minore. Devenite uşor accesibile prin integrarea într-un singur joc, anume Race 07, foarte bine potrivit simulării auto de calitate, pistele şi maşinile din aceste expansion-uri pot fi acum folosite în orice combinaţie cu restul pistelor şi maşinilor aduse de Race 07 şi add-on-urile acestuia, GTR Evolution şi Race On. Pe deasupra, materialul preluat din Race Pro a fost îmbunătăţit şi adaptat anume pentru a se ridica la înălţimea aşteptărilor comunităţii jucătorilor de simulatoare auto, cunoscută ca fiind una foarte pretenţioasă.

Din acest motiv, şi luând în considerare preţul modic al acestora pe www.raceroom.net, recomand din toată inima STCC The Game 2 şi GT Power, atrăgându-vă atenţia că ne mai aşteaptă în viitorul apropiat încă două expansion-uri de acest fel. Primul dintre ele va fi dedicat maşinilor retro, iar al doilea sezonului 2010 al WTCC. În aşteptarea GTR 3, nimic nu este mai bun decât aceste expansion-uri de la SimBin...

■ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- calitate a simulării
- diversitate a conţinutului
- detaliul grafic al maşinilor
- Pagani Zonda R

−
- grafica DirectX 9

PE SCURT: STCC The Game 2 şi GT Power respectă calitatea simulării cu care ne-a obişnuit SimBin de atâţia ani încoace. O plăcere pentru ochi tot atât cât sunt o bucurie la condus cu un volan bun cu forcefeedback, maşinile din aceste două expansion-uri aduc prospătură pentru amatorii de senzaţii tari în domeniul curselor auto. Pistele noi sunt fun, iar bestialele Camarouri din STCC The Game 2 sunt nişte fiare pe care merită să le îmblânzeşti.

9

Gen Simulator auto **Producător** SimBin **Distribuitor** SimBin
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** raceroom.net

CERINTE MINIME:
Procesor P4 1,7 GHz **Memorie** 1GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA rFACTOR
Dat fiind faptul că ambele jocuri se bazează pe aceeaşi platformă de la ISI, anume engine-ul gMotor 2, asemănările dintre acestea le recomandă nu doar ca alternative, ci mai degrabă drept completări unul altuia, căci pentru rFactor veţi găsi multe moduri gratuite create de entuziaşti pricepuţi, ce aduc conţinut ce nu se regăseşte în seria Race 07.



Ce-i mai mică şi mai mică...

FAERY
LEGENDS OF AVALON

Când eşti mic şi bei lăptic, nimic tu te face mai fericit decât o poveste bine spusă de o bunică cu gura aurită. Am fost printre fericiţii care au avut parte de o bunică ce ştia cum să facă să mă ţină cu sufletul la gură atunci când îmi spunea o poveste. Când Buia avea grijă de mine, eram cel mai fericit şi, ca niciodată, îmi doream să vină cât mai repede seara pentru că era vremea poveştilor. Înainte să mă bag în pat, Buia stătea lângă mine şi debita poveşti câte şi mai câte despre zâne, fii de-mpărat, Ilene Cosânzene şi zmei paralei. Nu ştiu de unde ştia atât de multe şi, mai ales, din atâtea locuri. Nu era o femeie umblată, dar era una citită. Cred că întreg repertoriul său a fost făcut la bătrâneţe, când nu mai putea să umble cum trebuie sau să deretice prin casă şi astfel că citea încontinuu. Cum a fost o bunică de poveste, nu citea doar pentru ea, citea pentru noi. Poate că, dacă nu ar fi avut un singur nepot, ar fi citit cine ştie ce chestii serioase, dar sunt convins că s-a apucat să citească poveşti din toată lumea numai pentru a avea cu ce să mă adoarmă pe mine în fiecare seară. Aşa că poveştile ei nu se învârteau doar prin spaţiul nostru mioritic, ci mă duceau prin toată lumea.

Ea a fost prima care mi-a spus despre Peter Pan, Wendy şi Tinker Bell, zâna cea micuţă care îi putea face pe prietenii săi cei mai buni să zboare până la stele. Multă vreme am căutat şi eu propria mea zână care să mă facă să mă înalţ deasupra tuturor. Încă nu am găsit-o. Dar timpul nu este pierdut.

... decât antena de furnică

Pentru un univers gigant, nu-ţi trebuie o lume gigantică. Trebuie doar să raportezi totul la propriile dimensiuni. Cât de mare este o grădină pentru o furnică? Mai mare decât un oraş pentru noi? Mai mic? Nu vom şti. Dar iată că putem vedea acum cât de mare poate să fie un copac pentru o zână mai mică decât o păsărică.









Nu trebuie să te plimbi de la o planetă la alta. Pentru cineva cât Barbă-Cot, Yggdrasil este o lume întreagă, prin care te poţi plimba de colo-colo fără să te plictiseşti vreodată şi unde ai ocazia să te întâlneşti pe ramurile sale cu cineva nou şi interesant. Cine este Yggdrasil? Nimeni altul decât copacul vieţii, marele copac al lumii, locul unde zeii mitologiei nordice se duc să vorbească despre soarta lumii, copacul ce-şi întinde ramurile până în rai şi rădăcinile în alte existenţe.

Imaginează-ţi o poveste care te trimite să salvezi acest copac, iar tu eşti o zână. Sau un zân. Depinde de preferinţe. Un RPG minimalist în care lupta este turn-based, ca în vremurile de demult. Nu vă aşteptaţi la o revelaţie a genului. Este făcut de un studio mic bazat în Paris, care a făcut tot ce a putut pentru a oferi un joc cu destule ore de joc şi cu o atmosferă diferită faţă de ce am avut ocazia să experimentăm. Poate fi comparat un pic cu Xeno Clash, dar nu se ridică la nivelul acestuia.

Când oamenii au început să-şi piardă credinţa în magie şi în puterea acesteia, întreg universul fantastic a început să decadă. Pe când lumile oamenilor şi cele ale fiinţelor mitologice trăiau mână în mână, iar la piaţă îţi vindea roşii greceşti un faun, iar de la un troll luai cartofi. Dar odată cu tehnologizarea, toate mitologicele au fost scoase de pe piaţă, combinele şi plugul fiind mult mai eficiente. Încetul cu încetul, lumea a dat uitării personajele de legendă, iar apoi chiar au început să le conteste existenţa. Atunci acestea au început să piară încetişor. Lumea lor a devenit din ce în ce mai secătuită de vlagă, iar oglinzile ce foloseau ca poartă de trecere dintr-o lume în alta s-au spart şi locuitorii lumilor au rămas blocaţi ca vai steaua lor. Dar aici intri tu în joc. O mică zână care a stat în stază pentru multă vreme, dar pe care Oberon, regele zânelor, o scoate de la naftalină pentru a repara ce se poate.



Împreună cu ce parteneri poţi atrage de partea ta, pleci la luptă într-un party de maximum trei oameni şi încerci să repari tot ce poţi. Un dragon, o zână, un faun, un troll şi cine ştie ce alte afurisenii din lumea celor de dincolo te vor urma peste tot şi te vor ajuta de fiecare dată să ieşi din cacao.

După ce trece entuziasmul iniţial şi luminiţa din privire, îţi dai seama că jocul nu este cine ştie ce. Extrem de repetitiv în quest-uri şi foarte uşor în lupte, Faery - Legends of Avalon nu este un joc care să te ţină prea mult în faţa monitorului. O să ţin minte pentru multă vreme primele două ore de joc, în care totul era nou. Apoi o să simţi din plin lipsa vocilor şi vei vedea tot mai multe greşeli de ortografie în dialoguri, te vei plictisi să tot alergi de ici colea după pene şi ouă şi frunze şi mai ştiu eu ce. Te vei plictisi chiar şi să zbori întruna.

Vreau o parte a doua, cu aceeaşi grafică excelentă, dar nu vreau să mă mai uit la el ca la un film mut. Nu vreau să mai trec prin aceleaşi 25 de quest-uri. Vreau un joc cu zâne d-adevăratelea. Jocul să fie d-adevăratelea, nu zânele...

■ **Koniec**



VERDICT LEVEL

+
- grafică minunată pentru un asemenea joc
- un univers fain şi nou
- nu sunt oameni!

−
- lipsa vocilor îl face foarte apăsător
- repetitiv şi plictisitor

PE SCURT:
La fel ca şi Brink: Dezamăgitor. Putea să fie atât de fain.

6.5

Gen Turn based RPG **Producător** Spiders **Distribuitor** Focus Home Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** faery-thegame.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo E6600 2,4 GHz / AMD Athlon 64 X2 Dual Core 5800+ **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 512 VRAM

ALTERNATIVA WIZARDRY 8
Deşi un joc lansat în 2001, este unul dintre cele mai bune RPG-uri făcute vreodată. Este încă un etalon pentru mine. Să trăiască.

REVIEW

PC

Sobieski şi jupânii

Mount & Blade: With Fire and Sword



Cu aproximativ un an îndărăt, vorbeam despre Warband, expansiunea de sine stătătoare care a cizelat, după mulţi ani de muncă asiduă şi un inestimabil aport din partea comunităţii fidele, titlul Mount & Blade, copilul de suflet al vecinului nostru ex-otoman Armağan Yavuz. Warband se laudă într-adevăr cu un număr greu de estimat de optimizări şi adăugiri faţă de lansarea iniţială M&B, dintre care multiplayer-ul este cea mai evidentă şi solicitată încă din beta-uri timpurii, însă numai vârful piramidei. Cu toate că engine-ul grafic încropit pe genunchi (la o adică etichetabil ca fiind cel mult OK la nivelul anilor 2005-2006), lacunele de ergonomie ale interfeţei şi prezentarea şchioapă au gonit cu siguranţă un număr mare de curioşi, majoritatea celor cu mai multă răbdare, dispuşi să investească ceva timp, pasiune şi imaginaţie în acest simulator medieval hibrid, au avut parte de o distracţie fantastică şi, culmea, unică în lumea jocurilor video. Împletind elemente de role-playing, acţiune, strategie şi simulare, Warband este un supliment ludic excelent atât pentru iubitorii seriei Total War (başca similarele şi derivatele din aceasta), cât şi pentru erpegiştii hardcore, cu dorinţa de a-şi croi o experienţă unică în cel mai pur stil sandbox. Culmea, chiar şi numai simulatorul de bătălie merită toată atenţia, indiferent de genul vostru preferat, fiindcă în ciuda tuturor stângăciilor aparente şi evidente, rămâne o delicatesă fără termen de comparaţie

Da, când intrăm în problema „Calu', spada şi nevasta" sunt extrem de subiectiv şi mai precis părtinitor, fiindcă omul din spatele jocului (şi la o adică toţi cei care au contribuit pe parcurs) merită toată admiraţia. O spun atât ca jurnalist de jocuri, cât şi ca butonaci. Aşa că recomand Warband fără nicio rezervă, fiindcă-şi merită fiecare bănuţ. A, să termin cu bolboroseala generică şi să vă spun despre noul expansion stand-alone? Ok, vine!

A fost odată...

De această dată, dezvoltarea titlului s-a mutat la Kiev, în studioul Sich, care, sprijiniţi de Taleworlds, CD Projekt şi Snowberry Connection, au apucat-o într-o direcţie uşor diferită, focalizând oarecum acţiunea. Fondul istoric este Europa secolului XVII, aşa cum o descrie polonezul Sienkiewicz (se citeşte Sinchievici - câştigător al premiului Nobel, pentru literatură, aţi ghicit!) în al său roman „Prin foc şi sabie". Uniunea expansionistă lituaniano-poloneză, pe care în prezent conaţionalii Witcher-ului o afirmă cu mândrie ca origine, în timp ce lituanienii o acuză că ar fi fost în detrimentul interesului lor naţional, ajunsă la maxima expansiune şi putere, începe să slăbească pe fondul răscoalei cazacilor (cossacks, cum îi ştiţi mai bine din alte jocuri). Lucrurile o iau pe arătură când tătarii din Crimeea iau partea rebelilor, iar în final teritoriile respective ajung sub influenţă moscovită. Da, în caz că nu ştiaţi sau nu vă mai amintiţi, polacii au fost în stare să ţină piept în acelaşi secol suedezilor (sprijiniţi de Rákóczi II, principele Transilvaniei), otomanilor, ruşilor, cazacilor şi tătarilor, başca prusacilor şi austriecilor, nu neapărat simultan şi în această ordine. Au ajuns chiar şi la Moscova, pe care au ţinut-o pentru vreo două zile, performanţă remarcabilă. E drept, în final au fost devoraţi de vulturii din jurul lor, efectiv şterşi de pe hartă şi aşa au rămas până la renaşterea statală din 1918. Revenind din tenebrele istoriei la oile noastre, suficient este să vă spun că WFS este plasat în acel secol XVII hotărâtor, fără a respecta neapărat firul epic al celebrei cărţi, ci folosind-o inteligent pentru conturarea fondului şi în crearea de quest-uri şi personaje proaspete, dar şi ca model pentru o reprezentare pe cât posibil fidelă şi distractivă a specificului agitatei perioade.



Haiducul Pământului



Call of Musket



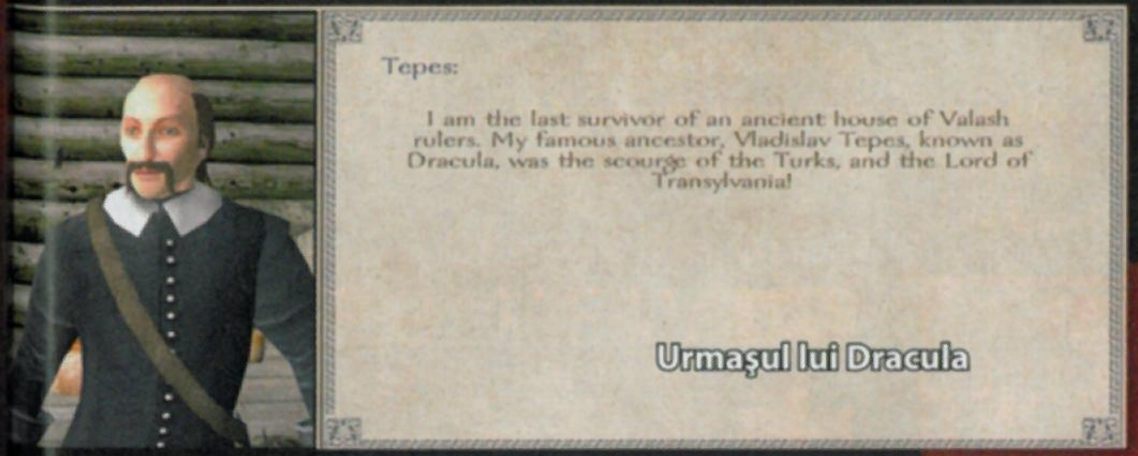
Armele de foc sunt mai uşor de folosit în 1st person



Reduta

Gunpowder, treason and plot

Focalizarea jocului pe noul context istoric a adus, pe lângă şirul de quest-uri (trei ramuri majore, mai precis) legate de poveste şi finalurile multiple, o serie de modificări vizibile la nivel de gameplay şi facilităţi. Bunăoară, avem în sfârşit arme de foc care, prin implementarea lor destul de realistă, modifică dramatic abordarea fiecărei lupte. Cu o putere enormă de distrugere, majoritatea armelor omoară dintr-o singură salvă. Asta înseamnă automat că nu-ţi mai vine să te avânţi nebuneşte cu spada asupra cetelor inamice, fiindcă până şi cei mai luzări din ţinut se pare că au măcar câţiva trupeţi înarmaţi cu puşti, gata să-ţi ciuruiască puţinii creieri înainte să le iei vreun camarad la proţap. Nu este chiar atât de grav, fiindcă, în conformitate cu realitatea istorică, respectivele arme au o dispersie foarte mare la distanţe medii şi lungi, cu un timp de reîncărcare de câteva secunde bune (peste cinci, unele chiar şi zece), suficient de lung pentru acoperirea distanţei până la atacator. În practică, pistoalele şi puştile iau locul arbaletelor (scoase total din joc) şi sunt un fel de arbalete pe steroizi, care le amplifică atât avantajele (damage enorm), cât şi defectele (precizie mică la distanţă şi timp de reîncărcare lung). Aşadar, având în armată chiar şi numai cavalerie cu armament de meleu, ai şanse bune de reuşită. În mod oarecum stupid, arcurile rămân armele de distanţă favorite ale multora, cu siguranţă graţie timpului foarte scurt de reîncărcare şi preciziei net superioare, dar şi pentru că, spre deosebire de acestea, armele de foc utilizabile de pe cal refuză cu îndărătnicie să-ţi afişeze ţinta când încerci să tragi lateral - aspect destul de enervant şi nerealist, zic eu. Folosit călare, arcul are o acoperire (prin acoperire înţeleg afişarea unui indicator clar de ţintire, fiindcă în absenţa lui intervine o pură loterie) de aproximativ 180 de grade în faţă plus trasul în spate, în urmăritori, în timp ce puştile şi pistoalele abia-abia trec de 90 de grade în faţă, silindu-te să ataci cu ele frontal şi făcându-te astfel o ţintă mai uşoară. Totuşi, nu-s de lepădat armele astea de foc, fiindcă şi când îşi ating ţinta, poţi să fii sigur că i-ai pus cruce. Excepţie fac armurile grele, dar ochind cu dibăcie părţile



Urmaşul lui Dracula



În miez de asediu



Ilustrul ţar Alexei Mikhailovich



Voinicii în piele de leopard



Vopsea nouă pentru armură

lăsate descoperite şi cu puţin noroc, dai cu cracii-n sus orice tanc ambulant dintr-o salvă sau două. Cert este că m-am trezit folosind mult mai des vederea la persoana întâi, care îţi oferă un ajutor nepreţuit la ţintire pentru pistoale şi puşti, unul nu întotdeauna necesar când foloseşti arcul, iar bătăliile au devenit mai prudente şi mai tactice decât în iteraţiile anterioare.

O parte mai amuzantă vine din implementarea explozibililor, sub formă de grenade. Deşi nu au o putere chiar atât de mare pe cât m-aş fi aşteptat, judecând în special după costul exorbitant al unei asemenea tehnologii, rezultatele folosirii grenadelor sunt extrem de satisfăcătoare şi caraghioase, aducând un plus binevenit de haos în lupta devenită peste noapte deosebit de tactică.

Fanii seriei s-ar putea să fie dezumflaţi de faptul că, deşi WFS este bazat clar pe nucleul de Warband, din jocul efectiv au dispărut numeroase activităţi şi detalii cu o savoare aparte. Printre altele, nu mai poţi să participi la turniruri, ceea ce taie o sursă însemnată de venit şi distracţie şi nu mai poţi deveni liderul sau întemeietorul unei facţiuni, câştigându-ţi independenţa, ci doar executant pentru alţi peşti mai mari. Însurătoarea s-a dus şi ea pe apa sâmbetei, alături de posibilitatea de a recruta peizani din sate. În schimb, tavernele sunt în continuare o sursă bună de trupe în căutarea unui plătitor, dar şi de camarazi cu propriile poveşti (vă spun doar că l-am avut în party pe Ţepes, urmaşul lui Dracula...). Noi sunt taberele de mercenari, unde poţi recruta contra cost trupe specializate, în funcţie de regiune. În plus, le poţi îmbunătăţi echipamentul pe parcurs, făcându-i maşini de luptă mai eficiente, rapide şi bine blindate odată ce investeşti suficient. Numai că, pentru asta, ai nevoie de bani.

Cele mai bune metode pentru produs coco sunt vechiul şi bunul comerţ, alături de proaspetele bănci. Deşi ar trebui să fie ceva mai complex, am constatat că primul, în linii mari, se rezumă la a cumpăra bunuri dintr-o extremitate a hărţii şi a le vinde în cealaltă pentru un profit uriaş. Desigur, caravanele valoroase trebuie şi beneficieze şi de o protecţie pe măsură, altminteri rişti să rămâi în izmene fiindcă o expediţie, pe măsură ce transportă bunuri mai scumpe, devine tentantă pentru tâlhari din ce în ce mai numeroşi şi puternici. Aici apare o adăugire frumoasă, posibilitatea de a te pregăti pentru apărarea comorilor formând o baricadă din căruţe. În felul ăsta, o trupă relativ mică de meleu şi un grup sănătos de gărzi înarmate cu puşti pot ţine la respect cu uşurinţă ditamai ceata de bandiţi. Ba chiar, pentru siguranţă crescută (dar şi viteză de mers redusă), te poţi deplasa pe hartă numai în felul ăsta, dacă vrei. După ce, la finalul unei călătorii comerciale, reinvesteşti o parte din profit în alte bunuri, poţi alege să-ţi depui niscai taleri la bancă, pentru o dobândă sănătoasă în timp. Astfel, jonglând cu bunuri între vreo şase aşezări aflate la depărtare una de cealaltă, acumularea de fonduri a devenit mai simplă ca oricând (totuşi, ţineţi cont de faptul că vorbim despre Mount & Blade, un joc cu o dificultate mult peste media contemporanilor săi).

Asediile au devenit şi ele mai interesante, abordări mai variate, în schimb activităţile „extracurriculare" se rezumă la cafteli cu beţivani prin taverne, chestie nu tocmai incitantă şi foarte plictisitoare după câteva confruntări. Mi se pare ok că au scos anumite elemente de dragul unei expuneri mai veridice a perioadei respective, însă elementele adăugate nu reuşesc deloc să umple spaţiul de gameplay lăsat astfel vacant.

Atenţie, se trage!

Nu pot să fiu părtinitor până la capăt cu WFS, pentru simplul fapt că Warband-ul de acum un an a fost o experienţă mult mai completă. Valoarea adăugată adusă de poveste şi quest-urile mai interesante aferente este parţial anulată de conţinutul ei practic, unde structura misiunilor este de cele mai multe ori o variaţie a temelor arhicunoscute şi jucate din predecesori. Pe de altă parte, AI-ul a fost îmbunătăţit. Nu substanţial, dar vizibil, în special pentru a-l face să abordeze întrucâtva mai tactic situaţiile întâlnite în teren. Dincolo de asta, spectrul de activităţi redus nu este compensat total de elementele noi, însă trebuie să recunosc că armele de foc m-au impresionat plăcut şi adesea m-au scos din belea. Din păcate, dincolo de noul tutorial, destul de drăguţ, dar foarte succint şi cu acoperire foarte mică a posibilităţilor din joc, WFS, ca şi celelalte titluri din serie, rămâne foarte neprietenos cu începătorii, care sunt nevoiţi să descopere toate dimensiunile gameplay-ului din experienţă, pe parcurs, iar interfaţa nu tocmai ergonomică şi clar organizată nu ajută nici ea foarte mult. Aşadar, rămâne un titlu de nişă, pentru omul dispus să investească timp, energie mentală şi imaginaţie, dar care întotdeauna răsplăteşte pe măsura efortului. Partea mai abordabilă, multiplayer-ul, vine cu un mod nou de joc, Captain Team Deathmatch, în care fiecare participant comandă propria-i trupă de AI-uri, ducând la conflicte ceva mai bine organizate decât măcelurile haotice în care tind să se transforme partidele disputate exclusiv de jucători umani. Tot aici apar noi hărţi, foarte reuşite şi arătoase, inclusiv unele de asediu, absolut memorabile.

Una peste alta, în ciuda anumitor lipsuri faţă de predecesor, dar şi cu jumătate din preţul acestuia, WFS rămâne o experienţă pe deplin recomandabilă şi cea mai ieftină metodă de a vedea despre ce e vorba în seria Mount & Blade. Totuşi, celor dispuşi să investească mai mulţi bani le recomand mai degrabă Warband, pentru tacâmul complet.

■ **Caleb**



În sfârşit, Vodka!

VERDICT LEVEL

+
- cadrul istoric interesant şi bine tradus în lumea jocului
- armele de foc şi grenadele aduc atât haos, cât şi tactică
- bătălii mai imprevizibile

–
- multe facilităţi din Warband au fost date uitării
- tot nu vine cu un tutorial care să acopere bine aspectele jocului
- grafică la fel de prăfuită, interfaţă neprimitoare

PE SCURT:
Nu este în niciun caz un pas în faţă pentru serie. Mai degrabă, unul în lateral, însă unul interesant şi rentabil graţie costului său redus.

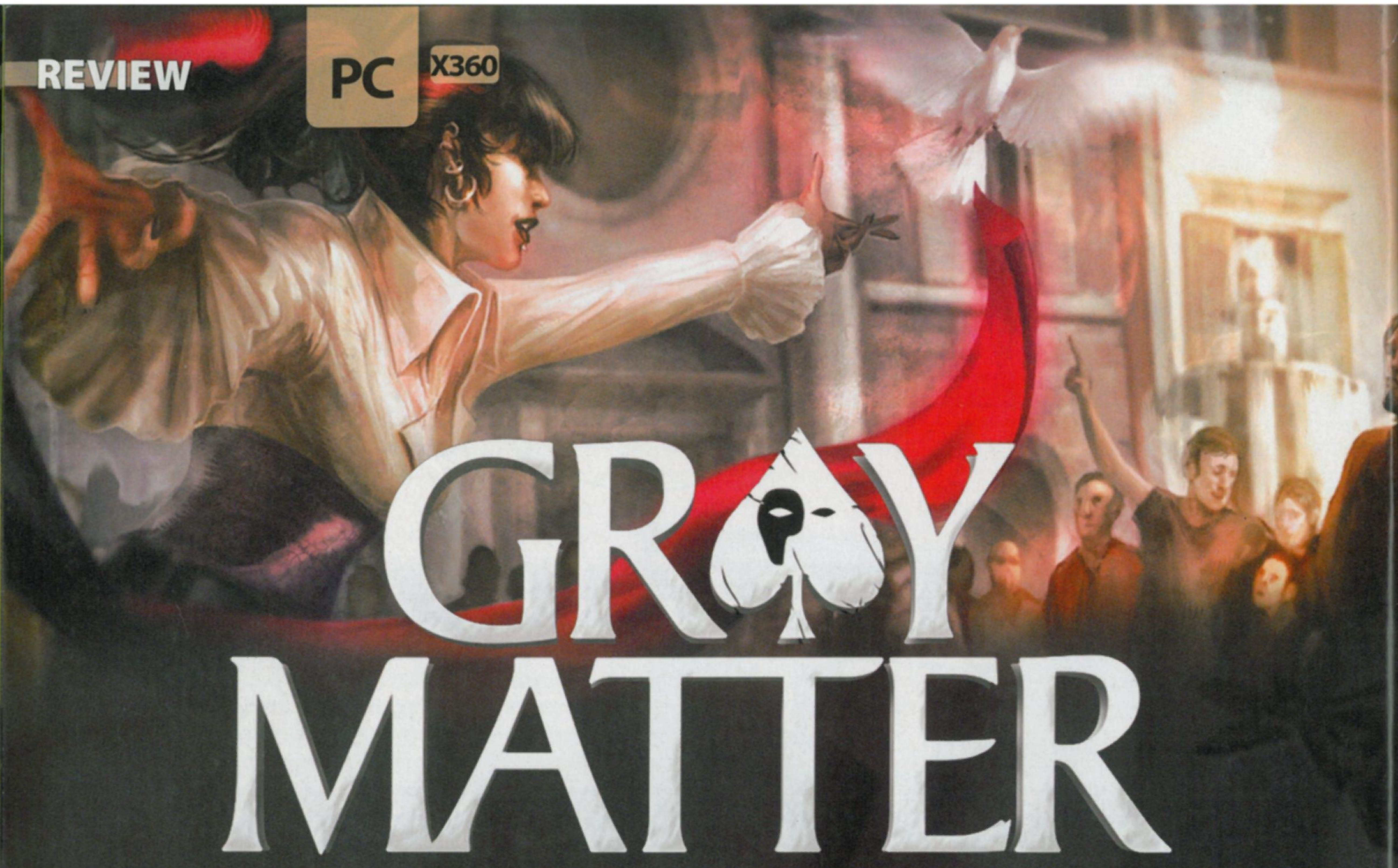
7.8

Gen Action RPG **Producător** Sich Studio **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** taleworlds.com

CERINTE MINIME:
Procesor Pentium D 3 GHz **Memorie** 2GB **Accelerare 3D** 256 MB, DirectX 9

ALTERNATIVA MOUNT & BLADE: WARBAND
Predecesorul lui WFS este cea mai completă experienţă a seriei de până acum şi totodată recomandarea mea universală. Cu mod-urile realizate de comunitate, puteţi beneficia şi în el de arme de foc, dar şi de multe alte adăugiri şi corecţii interesante.





GRAY MATTER

D-ale... mele...

Gray Matter m-a prins foarte prost, în mijlocul unui dor de casă şi al unei lipse acute de sens în viaţă - mai ştii, poate sunt dracu' bolnav de nefericire - cuplate cu o scormoneală absurdă şi frustrantă după un serial ancorat în realitate. „Cine naiba aruncă o hartă rutieră după ce se uită pe ea?" îmi urlau gândurile imediat după start. „De când o do'n'şoară tatuată, piercing-uită şi supra-machiată aruncă vorbe de genul – it's completely dead – când motocicleta i se calează şi refuză să mai pornească?" „Şi de ce stilul grafic al artwork-urilor tip bandă desenată care împing povestea mai departe este atât de diferit de cel al jocului?" Păi e frumos ca Lolita furtunoasă cu ochi orientali din prezentare să se transforme în cioara vopsită de acum? Dar stai... de fapt, fețele tridimensionale care însoțesc textele par a fi sursa disconfortului. Zici că-s' lovite cu lopata. Modelul din joc se apropie mult mai mult... „Ia vino tu mai lângă cameră", aşa... dar ce-ai dragă de mergi ca şi cum ţi-ai fi pus prima oară tocuri? Nici măcar nu ai. Apropo, cam lungi picioarele astea ţinând cont că nu ai. ... cum? Trebuie să ajungi la Londra, dar pentru asta ai nevoie de o hartă? ...#&(@##...

Mă găsiţi pe balcon fumând şi înjurând... nu fumez, dar vă puteţi imagina, aşa de efect... trăiesc într-o casă în care singura ieşire pe singura terasă/balcon se face prin baie… cine Dumnezeu s-o fi gândit la o asemenea minunăție... şi ce se întâmplă dacă, în timp ce stai afară, cineva intră la duş sau se aşază pe WC... bine că de obicei nu sunt prea multe persoane aici sau poate, din contră, dac-ar fi fete... e frig... mă întorc la joc, m-am mai înveselit.

Bufeurile - cum le e numele - trec, dar Gray mai avea un drac în cârcă, am început să-l joc la numai două zile după ce am terminat Black Mirror 3. Un titlu care s-a înțeles foarte bine, exceptând animațiile, cu obsesia mea – realismul (în lipsă de alt cuvânt mai bun). Şi când spun realism, nu mă refer la poveste, nu, povestea poate fi cât de razna vrea ea, ci la un bun-simţ în acțiuni şi reacțiuni, fizico-mecanic, psihologico-relaționist, whatever... pe care îl găsesc din ce în ce mai rar în tot ce înseamnă divertisment.



Una din cele mai frumoase planşe din joc. Interesant este că avem şi noi astfel de holuri în clădirile vechi, dar în realitate nu-mi plac niciodată.



Textele plutitoare şi geometria ciudată de care vă tot spuneam.



Singurul puzzle din joc căruia nu i-am găsit rezolvarea. Iengleza m-a trădat. Nu disperați dacă nu-i dați de cap. Nu e de joacă cu ghicitoarea asta.

D-ale Black Mirror-ului

E interesant cum poţi observa în retrospectivă anumite calităţi ale unui titlu jucând altul. Lucruri pe care le iei de-a gata, pentru că sunt perfect integrate şi funcţionale, sunt de fapt muncite şi şlefuite pentru tine cu pasiune. De exemplu, aici, harta nu mai are rol de scurtătură, a devenit singurul mod de a te deplasa între locaţiile mai îndepărtate ale jocului. Înţeleg, acum distanţele sunt mult mai mari şi nu mai e posibilă o plimbare între vila-rezidenţă şi oraşul de lângă, dar, aşa cum o sugerează şi protagonista, o staţie de autobuz ar fi făcut minuni. Nu aş mai fi folosit-o niciodată după prima plecare, dar ar fi dat continuitate jocului pentru că, undeva, în mintea mea, ar exista şi creierul e foarte priceput în a umple goluri. E puţin deranjant să dispari din beciul casei de la ţară la apăsarea unui punct de interes de pe hartă şi să te trezeşti pe culoarul unui spital, de exemplu, dar parcă şi mai deranjant este faptul că harta a fost impusă într-un joc de acest tip ca element obligatoriu de gameplay. Pur şi simplu nu se integrează organic şi rupe din imersiune. Aşa cum o fac şi ecranele de loading, care apar la fiecare schimbare a planşelor. Sunt destul de lungi pentru a deranja şi destul de scurte (în cazul sistemului meu) pentru a nu te lăsa să citeşti răvaşele aruncate în ele. Răvaşe interesante, de altfel, în care primeşti sfaturi de joc, puţină istorie a personajelor, a Oxfordului, a etimologiei cuvintelor întâlnite etc.

În B.M.3 hot spot-urile (obiecte/mecanisme/căi de acces cu care poţi interacţiona) îţi erau inteligent indicate prin iconițe cât mai nederanjante care dispăreau după o perioadă pentru a te lăsa să admiri peisajul, aici... ditamai textele plutitoare stau mândre peste pixeli când activezi această opțiune. Cum nici comentariile Samanthei la adresa mediului înconjurător nu erau la înălţimea celor din B.M.3, am decis că în acest caz poate jocul nu e construit în jurul acestui mecanism de gameplay şi am încercat să-l joc ca pe un adventure clasic, fără a mai acționa această pârghie. Din lac în puț însă, pentru că aici obiectele nu au contur. Nu există acea pauză între ele, subliniată prin schimbarea formei cursorului. Te trezeşti astfel că dai clic pe o vază plină cu flori şi eroina comentează asupra ei, dar nu întreprinde nicio acțiune. Jocul vrea să dai clic numai pe flori, lucru pe care nu îl ştii pentru că nu te aştepţi la această diferenţiere. Lucru cu care te obişnuieşti însă, *ce mare lucru* să dai clicuri la fiecare schimbare a „texturilor", dar coroborat cu faptul că marginile obiectelor nu sunt perfect... integrate, face acest mod de joacă foarte greoi şi frustrant.

Cum locaţiile, accesibile în aproape orice moment, devin din ce în ce mai multe, o să ai mereu impresia că ai trecut cu vederea ceva şi în timp o să te iei cu mâinile de cap. De altfel producătorii au realizat că multitudinea locaţiilor poate deveni o problemă, aşa că au decis să ne ajute printr-un mic şiretlic. Îngălbenirea locaţiilor în care avem ceva de făcut la începutul fiecărui capitol şi decolorarea lor după ce am terminat cu acel loc. Mulţumesc, dar... nu. Această găselniţă nu face decât să rupă şi mai mult din imersiune-realism. De unde ştie harta sau eroina dacă vreţi, într-un mediu foarte dens în întâmplări,

D-ALE SCAMATORIILOR

Aşa cum o ştim, Jane Jansen nu putea ieşi la rampă cu un alt joc fără a veni şi cu ceva inovator. În Gray Matter, inovaţia se numeşte Magie. Samantha are cu ea o cărticică a începătorului iluzionist şi, din când în când, trebuie să se folosească de talentele ei pentru a avansa în poveste. Foarte interesant este faptul că aceste mici scamatorii, ca, de exemplu, un joc de cărţi măsluit, nu se fac automat, ci oarecum interactiv. Ce vedeţi mai jos este meniul în care te pregăteşti pentru un truc. Astfel Samantha poate fi pusă să manipuleze un obiect, să-l ascundă într-una din mâneci, să-l palmeze, să distragă atenţia şi aşa mai departe. Când consideri că totul este pus la punct, poţi atinge o mică baghetă şi încerca trucul. Dacă ai setat acţiunile în ordinea corectă, jocul iese din acest meniu şi te lasă să te minunezi de ce poate face Sam, dacă nu, te roagă să mai încerci o dată. Ca mai toate componentele acestui joc, iniţial şi acest mecanism m-a dezamăgit, o dată pentru că aveam/am impresia că povestea este oarecum forţată în unele locuri pentru a crea situaţii în care Sam să se poată folosi de talentele ei şi a doua, pentru că nu eram lăsat să experimentez. Mereu uit cât de conservatoare sunt adventure-urile şi mereu vreau mai mult. Până la urmă, mi-au plăcut, au devenit mai puţin evidente şi au reuşit să mă facă mereu curios în privinţa rezultatelor. Rezultate nu neapărat normale din punctul de vedere al reacţiilor celorlalţi, dar întotdeauna haioase.





O idee dementială. Îmi imaginez fețele şi reacțiile atleților care ar întâlni aşa ceva pe pistă.



Alice nu putea lipsi de la Oxford.



unde va avea treabă? Din contră, unele puzzle-uri specifică clar că eroina trebuie să *ghicească* o locație... noroc că are la ea o hartă atotștiutoare și teleportatoare.

Apoi vin peisajele și arhitectura. Nu sunt un specialist, dar îmi e clar că cel care a desenat B.M.3 avea un mult mai bun simț al proporțiilor, cromatic, chiar și o mult mai bună școală a naturii decât cel din G.M. Nu neg, G.M. este frumos, cu interioare chiar spectaculoase, dar în aproape toate imaginile ceva este nelalocul lui. Geometria-simetria, dimensiunile, culorile, artificialitatea plantelor și pomilor etc.

D-ale producătorilor

Tot ce-am scris mai sus poate fi iertat ușor de pasionatul de adventure, un ochi mai relaxat ar putea chiar să-mi reproșeze că sunt prea dur și nu-i contrazic. Când vine vorba de animații însă, bunul simț al producătorilor de gen se pierde undeva pe drum și-mi face-o venă să pulseze mai tare. De ce trebuie să-mi arate cum Samantha bagă o cutie de prim ajutor în buzunar? Am mai văzut eu efecte speciale la unele din cunoștințele mele care reușeau să încapă în pantaloni de două ori mai mici decât ele, plus să introducă un mobil și alte acareturi în buzunare sau, și mai tare, să bage toată casa-n geantă - dar totuși, unde bagi ditamai cutia A4? Un răspuns răutăcios se simte în atmosferă, dar nu mă ating de el. Cutia aia nu o muți decât 2 metri, după care nu mai ai nevoie de ea. Pentru ce Dumnezeu trebuia să-mi arate că o bagă în buzunar doar pentru a o scoate 2 metri mai încolo, nu știu. Bine, știu de ce, pentru că poate nu joci cu hot spoturile activate și până găsești unde trebuie s-o ascunzi îți mai ia 2 ore, dar Doamne iartă-mă, erau atâtea soluții. Mintea noastră e construită în jurul acestor jocuri și ne e foarte ușor să acceptăm ce nu vedem. Camera putea pur și simplu să aibă o mică pâlpâire în momentul în care eroina ridica obiectul și ne era clar că a fost pus în inventar. Sau putea să spună: „trebuie să găsesc un loc unde să ascund asta înainte de a pleca din încăpere". Sau și mai bine, Sam, ca iluzionist, ar fi putut face un gest care să facă cutia să dispară, lucru care ar fi valorificat și personajul și povestea și jocul. Iar astea sunt doar primele idei care mi-au venit în cap. Dar nu. Oamenii ăștia parcă au boala fraților mai mari de la Hollywood.

La fel se întâmplă și cu atenția la detalii. Suni pe cineva de pe fix, o persoană căreia i-ar fi fost aproape imposibil să-ți afle numărul în situația dată și ea te sună înapoi pe mobil. Păcat de cele 2 convorbiri, poate cele mai tari texte din tot jocul. Cercetezi o cameră a unui împătimit în ale jocurilor de calculator și te bucuri de atenția la detaliu din acea încăpere - două monitoare în extended desktop, un PSP aruncat pe birou, o bibliotecă plină de cărți și jocuri, chiar și o veioză „Space Invaders" - după care te minunezi de faptul că televizorul e lăsat aprins pe... purici, PSP-ul e pus pe pauză, dar nu la încărcat, calculatorul e pornit. Înțeleg să-l lași pornit dacă ai (ahem) torenții deschiși, dar să fim serioși. O persoană cu aceste înclinații nu lasă aparatura electronică deschisă când pleacă de acasă. Nu mai spun pentru zile întregi.

Și că tot veni vorba, înțeleg că aici o variațiune orar-atmosferică nu ar fi avut un efect atât de puternic, cum se întâmplă în B.M. 3, dar una mică, decorativă, ar fi fost spectaculoasă. Să mă explic. Diferit de majoritatea adventure-urilor, în aceste două jocuri, locațiile sunt revizitate de zeci de ori, povestea nu avansează aventura, ci personajele, totul se învârte în jurul lor, ca într-un film. Quest-ul principal este unul radial și se propagă, că tot ne-a învățat Nea Ghinea cum e cu efectele astea, de la un punct central către alte zone mai îndepărtate. Problema apare în momentul în care, după 5 zile de la prima vizită, lucrurile arată la fel. În B.M. 3 acest lucru era estompat la nivel macroscopic de variațiile atmosferice și orare și contau mai puțin la nivel microscopic datorită decorurilor alese (castele, păduri, hoteluri), în care lucrurile tind să rămână la fel. În G.M. însă, te plimbi prin camere de cămin și bucătării și te trezești în același pat de 10 ori. Exagerez, dar asta nu înseamnă că nu devine deranjant să vezi că cearceaful e mereu șifonat în același mod. Este cu atât mai dezamăgitor cu cât am aflat că jocul este în producție de foarte mult timp și deci, Jane Jansen, nimeni alta decât producătoarea seriei Gabrel Knight, o persoană care are cunoștințele, dar și capacitatea de a face tranziții/schimbări/interpuneri atât 2D, cât și 3D, putea obseda asupra oricărei particularități a jocului. O dezordine diferită într-o cameră de cămin ar fi trebuit să fie un lucru ușor de făcut. La fel cum și situațiile ar fi trebuit gândite mai bine. Dacă în B.M. 3 (v-am înnebunit, o să vă cadă chiloții când o să vă spun la sfârșit că de fapt Gray Matter e jocul mai bun) puzzle-urile de inventar și de conversație erau un atribut al poveștii, aici de multe ori simți că producătorii au forțat povestea doar pentru a introduce un puzzle care le-a trăsnit lor în cap la un moment dat. Așa se întâmplă și cu fețele tridimensionale din dreptul textelor. Nu înțeleg această obsesie a producătorilor de a arunca într-un joc ceva în plus doar de dragul de a spune că există, când e clar că acel element nu este în ton cu restul părților componente.

Tehnologia din ziua de azi permite lucruri miraculoase, nu doar un așternut diferit într-un 2D, fie el și prerenderizat. Genul adventure refuză însă, cu excepțiile de rigoare, să se reinventeze, să inoveze și e păcat. Mă repet, d-abia aștept ca și costurile de producție să scadă suficient pentru a face jocuri ca Shenmue, Heavy Rain și L.A. Noir să devină mai dese. Genul „Real Adventure" va face ravagii în viitor. Așa cum e și normal.

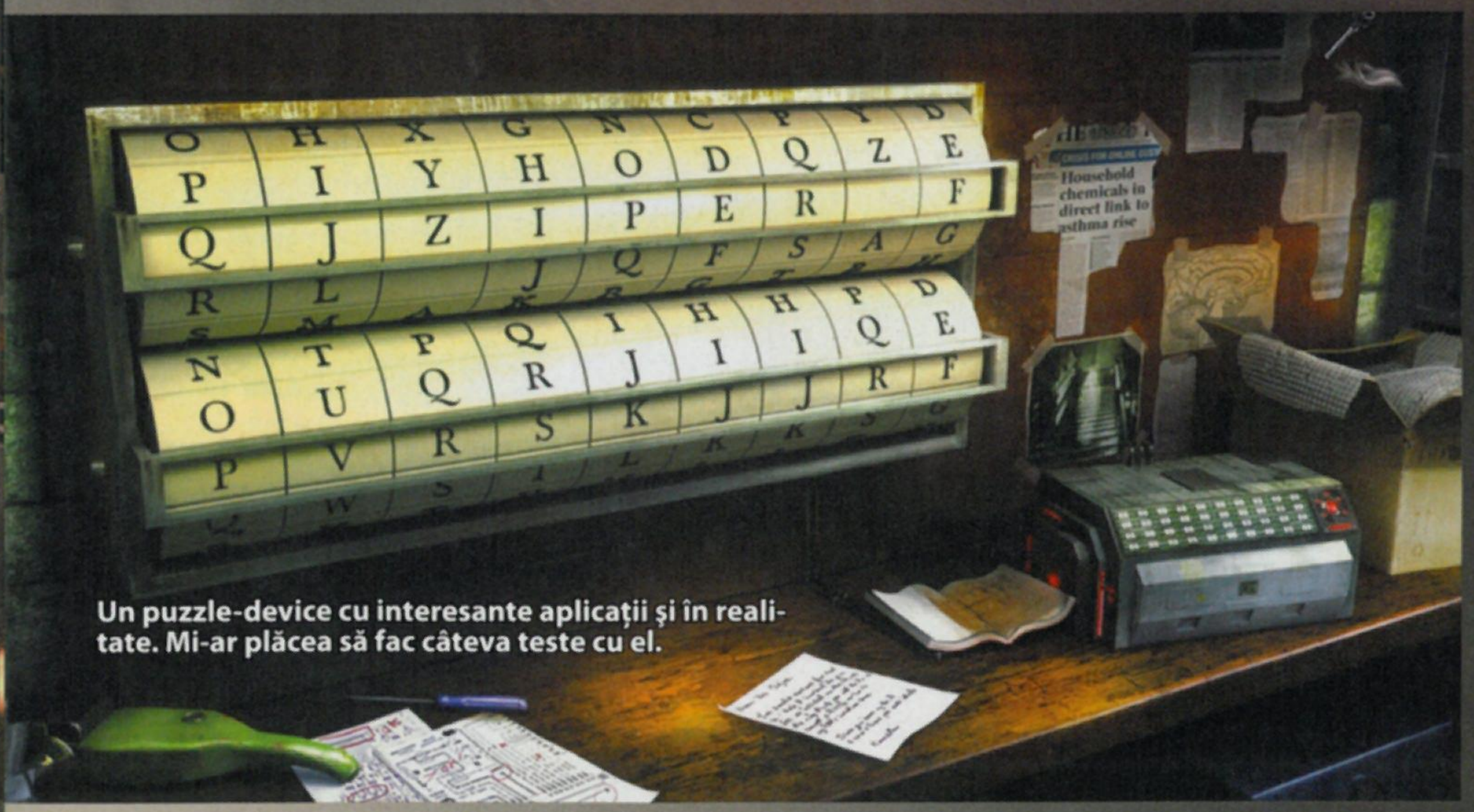
D-ale materiei cenușii

Nici nu vă imaginați cât de supărat eram pe producători la sfârșitul capitolului doi. Înțeleg că aceste jocuri nu se mai vând suficient cât să acopere costuri mari de producție, dar aici, cu puțină imaginație și răbdare, puteau fi luate măsuri simple și la îndemână pentru a îmbunătăți substanțial gameplay-ul și realismul atât de necesar unei *nuvele* de acest tip. La un moment dat chiar notasem în agendă ceva de genul: „G.M. nu are aceeași calitate a scriiturii și se simte, locațiile parcă nu au viață, atmosfera nu te vrea acolo". Acum însă, la sfârșit, sunt atât de mulțumit de cum s-a dezvoltat jocul încât îmi vine să iau totul înapoi. Și le-aș lua dacă nu aș considera că-și au rostul.

Cum nu vreau să vă fur din bucuria descoperirii, cu atât mai mult cu cât în astfel de jocuri povestea și atmosfera valorează mult mai mult decât restul componentelor, vă povestesc doar începutul, în care Samantha, o tânără SUA-deză pasionată de magie, e prinsă de furtună, în drumul ei către clubul de Iluzioniști Daedalus din Londra și face un popas într-un mic conac de lângă Oxford. Printr-un ciudat concurs de împrejurări, este angajată ca asistentă a misteriosului doctor David Styles, neurolog. Având nevoie de bani, acceptă și ajunge rapid să bată străzile Oxford-ului pentru a-și îndeplini sarcinile. Mintea ei, fixată în realitate și pasionată de iluzionism, intră rapid în conflict cu ce se întâmplă în casă și... aici sunt sfâșiat între a vă povesti mai departe și a vă face curioși (atât de curioși încât să încercați jocul) sau a tăcea pentru a nu vă strica surprizele... Gray Matter are momente bune de Sandra Brown amestecate cu Agatha Christie în care romantismul și melancolia se împletesc incredibil de bine cu investigația și suspiciunea. Capitolul 3 te pune în pielea doctorului și comentariile lui dau valoare atât poveștii, cât și întregului ansamblu arhitectural. Era ceva nelalocul lui în acea casă în care arhitectura gotică se îmbina cu design-ul interior victorian, dar acum nu mai contează pentru că se potrivește perfect cu melancolia și tristețea acestui om. Personajul a fost atât de frumos și corect creionat prin ochii tinerei do'n'șoare încât, odată pus în postura lui, odată ce ajungi să-l înțelegi, până și culorile încep să aibă sens. Duse sunt plângerile legate de atmosferă, arhitectură, hot spoturi, descrieri etc., acum totul e despre poveste, sunt acolo și sunt prins. Creierul uman are o putere incredibilă de a se mula și acorda cu un univers dat. Odată obișnuit cu micile greșeli-inconsecvențe-falsități, le acceptă și le trece în plan secund. Locațiile s-au transformat din frumoase în superbe, personajele din enervante sau indiferente în îndrăgite și așa mai departe spre un joc pe care (acum, după capitolul 2) îl pot recomanda fără probleme.

Îmi doream un sfârșit a la The Prestige sau The Illusionist, două filme geniale pe care vi le recomand, și am fost puțin dezamăgit. Dar asta este numai vina mea. Sfârșitul te face să simți și să gândești și întărește impresia inițială de joc adresat în principal adulților. Frumos. Vă mai așteptăm, doamnă Jane Jansen. Atât pe dumneavoastră, cât și pe soțul dumneavoastră, compozitorul melodiilor atât de potrivite din joc.

■ ncv



Un puzzle-device cu interesante aplicații și în realitate. Mi-ar plăcea să fac câteva teste cu el.



Cromatica și natura falsă de care vă povesteam.

D-ALE OXFORD-ULUI

Una din metodele de a da veridicitate și putere universului tău este de a introduce locații și întâmplări adevărate în poveste. Gray Matter se folosește din plin de acest șiretlic și surprinde cu câteva reproduceri interesante și frumoase. Mai sus puteți admira sala de mese a colegiului Biserica lui Cristos în care s-au filmat și banchetele de început de an din filmele Harry Potter. Vă las pe voi să descoperiți în joc centrul orașului și alte câteva tușe inspirate.



VERDICT LEVEL

+
- adresat unui public cult, fără însă a fi pretențios
- povestea și personajele
- muzica și atmosfera

–
- gameplay-ul în anumite momente
- harta?
- unele „alegeri" pe unele planșe

PE SCURT: Realizez - un review prost balansat, în care părțile negative, mult prea multe, comparativ cu cele bune, creează un efect-ecou care nu rezonează bine cu nota. Nota 4, ncv, stai jos! Consider însă că titlul este o ciocolată amară și am ales să prezint părțile mai necăjite în semn de avertisment, înghițiți vă rog cu grijă și bucurați-vă de aventură. Recomand!

8.4

Gen Adventure **Producător** WizarBox **Distribuitor** WizarBox
Ofertant dtp.entertaiment **ON-LINE** graymatter-game.com
CERINTE MINIME: **Procesor** CPU DualCore @ 2.4 GHz **Memorie** 1GB RAM (XP); 2GB RAM (Vista/7) **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA BLACK MIRROR III
Nu este jocul mai bun tocmai pentru că nu are o poveste la fel de frumoasă. Este însă interesant și foarte asemănător ca stil de joc, cu un plus pus pe meticulozitate, gameplay și implementare a ideilor.



SOCOM SPECIAL FORCES

Dacă doriţi să rejucaţi

În ultimii ani, jocurile dedicate exclusiv consolei PlayStation 3 au dobândit un soi de reputaţie specială: graţie unor titluri excepţionale precum seria Uncharted, Heavy Rain sau God of War III, s-a ajuns la ideea (greşită de altfel) că tot ce înseamnă joc realizat exclusiv pentru consola Sony ar trebui să se ridice neapărat la un nivel calitativ foarte ridicat.

Un argument împotriva acestei teorii este şi proaspăt lansatul SOCOM: Special Forces (SOCOM 4: US Navy Seals pentru piaţa americană), continuarea unei serii care, pe vremuri, atingea cote de popularitate la care vechile titluri ale seriei Call of Duty abia puteau spera. Acest lucru a fost posibil datorită faptului că, la acea vreme, SOCOM era unul dintre puţinele shooter-e militare destinate consolelor (PS2 pe atunci) care suporta multiplayer-ul local sau online. Între timp, genul s-a dezvoltat, jocurile de acest tip au apărut precum ciupercile după ploaie, iar SOCOM 4 a ajuns să aibă parte de o concurenţă mult mai puternică.

NATOlănit-o de-ajuns

Mai rău, primul contact cu jocul celor de la Zipper Interactive nu este deloc încurajator: ai senzaţia că joci o copie mai ieftină de Call of Duty, singura diferenţă notabilă, la prima vedere, fiind perspectiva third person. Bineînţeles, nu putea lipsi un sistem de cover care, la rândul său, pare un pic cam rigid. În loc să reacţioneze dinamic la obiectele din mediul înconjurător, intrarea şi ieşirea personajului din cover se fac greoi, după reţeta apropie-te de un zid, aşteaptă să apară pe ecran mesajul „Press O to enter cover" şi abia apoi apasă butonul respectiv pentru efectul dorit. Se pierd astfel secunde preţioase, mai ales în toiul luptelor acerbe, fragmentându-se inutil desfăşurarea jocului.

Din fericire, cine are răbdarea necesară să treacă peste primul nivel şi să se acomodeze cu controlul va avea surpriza să descopere în SOCOM 4 un joc mai reuşit decât s-ar fi crezut la prima vedere. Impresia de joc simplificat à la Call of Duty dispare încet-încet, pe măsură ce te familiarizezi cu toate mecanicile de gameplay. Astfel, personajul controlat direct nu are nicio şansă să răzbească de unul singur, cele două echipe aflate sub controlul său fiind vitale pentru depăşirea situaţiilor critice din joc. Aceste echipe, fiecare dintre ele formată la rândul său din doi oameni, pot primi ordine simpliste, în stilul celor din seria Rainbow Six Vegas. Astfel, doar posibilitatea de a-ţi aşeza echipele pe câmpul de bătălie după cum crezi de cuviinţă este suficientă pentru a dejuca planurile AI-ului.

Până şi povestea, deşi realizată într-un stil insipid à la Tom Clancy, mi-a atras atenţia ceva mai mult decât în alte shooter-e de acest tip, în special datorită faptului că în SOCOM 4 nu întruchipezi cine ştie ce trupe ultra-secrete, ci eşti un comandant NATO trimis într-o misiune cât de cât credibilă, în Malaezia, împotriva unei grupări rebele numite Naga. Una dintre echipele NATO pe care le ai în subordine este formată din soldaţi sud-coreeni, printre care şi Park Yoon-Hee (nume de cod Forty-Five). Tipa (da, în armata sud-coreeană s-au recrutat şi femei), de departe cel mai supărat pe viaţă personaj din SOCOM 4, este specializată pe misiunile desfăşurate sub acoperire, în jur de o treime din campania single player fiind jucată din perspectiva ei. Aceste misiuni au la bază stealth-ul, dar şi o documentare prealabilă foarte solidă. Pe parcursul fiecărei incursiuni în spatele liniilor inamice, progresul lui Forty-Five este atent supravegheat de superiorii săi, care intervin tot timpul cu sfaturi, sugestii sau ordine despre cum ar trebui să continue misiunea. Astfel, în aceste niveluri, ai tot timpul impresia că eşti purtat de mânuţă, senzaţia că iei parte la o operaţiune cu adevărat periculoasă fiind diminuată în acest fel.

Restul misiunilor se abordează în stilul unui shooter clasic, existând posibilitatea de a apela inclusiv la suport aerian atunci când situaţia o cere. Mai există o serie de particularităţi care diferenţiază uşor SOCOM 4 de restul plutonului: cu cât o armă este folosită mai mult, cu atât mai repede aceasta „va creşte în nivel", fiecare astfel de upgrade adăugându-i un nou accesoriu. De asemenea, când vine vorba de ţintire precisă, oricând se poate comuta din perspectiva clasică over the shoulder către o cameră first person, existând posibilitatea de a ochi direct prin luneta armei.

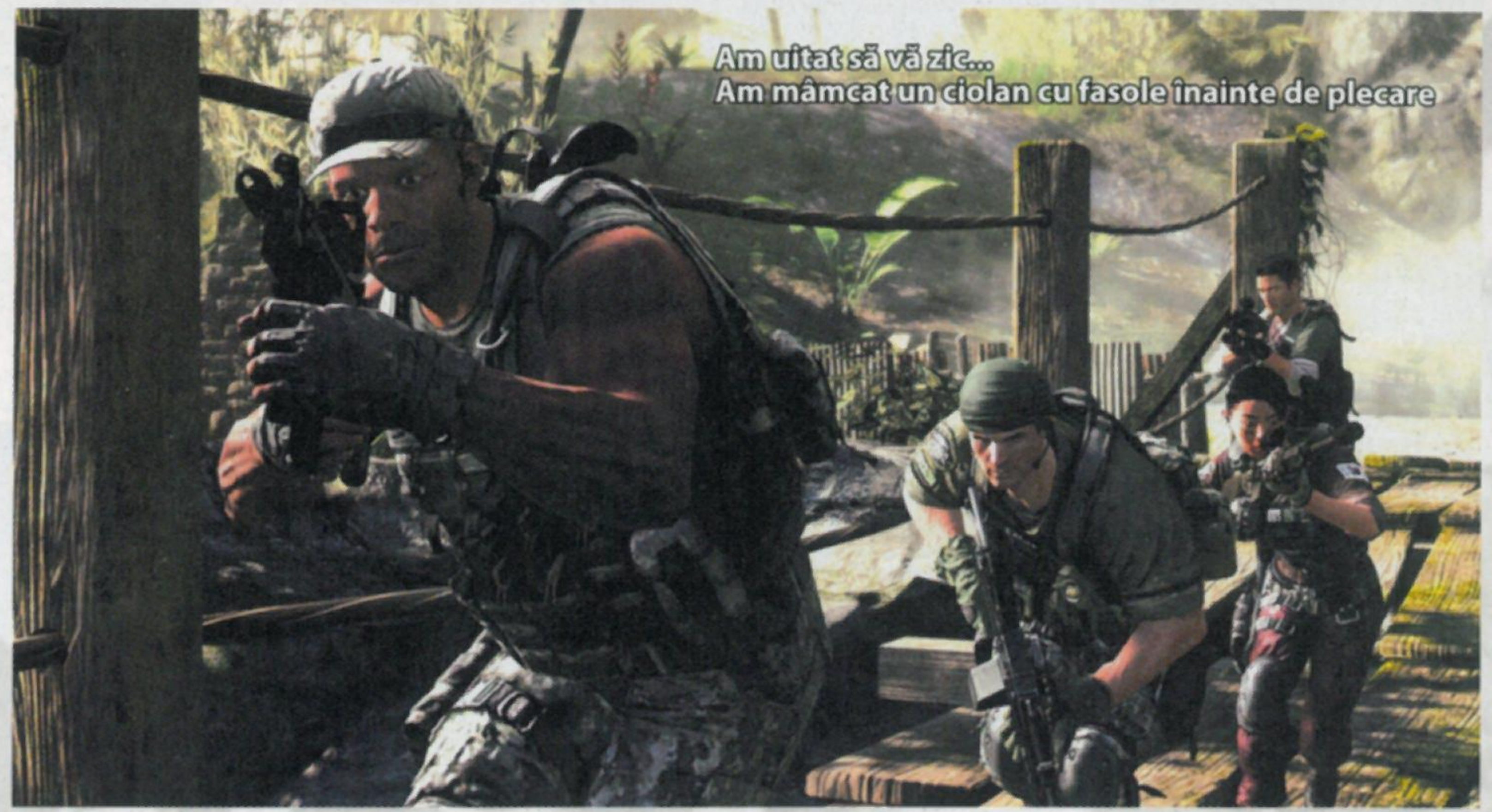
Pe lângă povestea principală (care se întinde pe o durată de aproximativ 6-7 ore, ca în mai orice shooter modern), în SOCOM 4 îţi poţi construi o campanie personalizată, folosind hărţile din single player, modificate după anumite reguli. Din păcate, obiectivele acestea nu sunt prea variate (există doar două moduri de joc: elimină comandatul inamic sau recuperează documentele secrete), situaţia fiind redresată cât de cât de plasamentul trupelor controlate de AI, generate aleatoriu de fiecare dată.

Move your ass, soldier

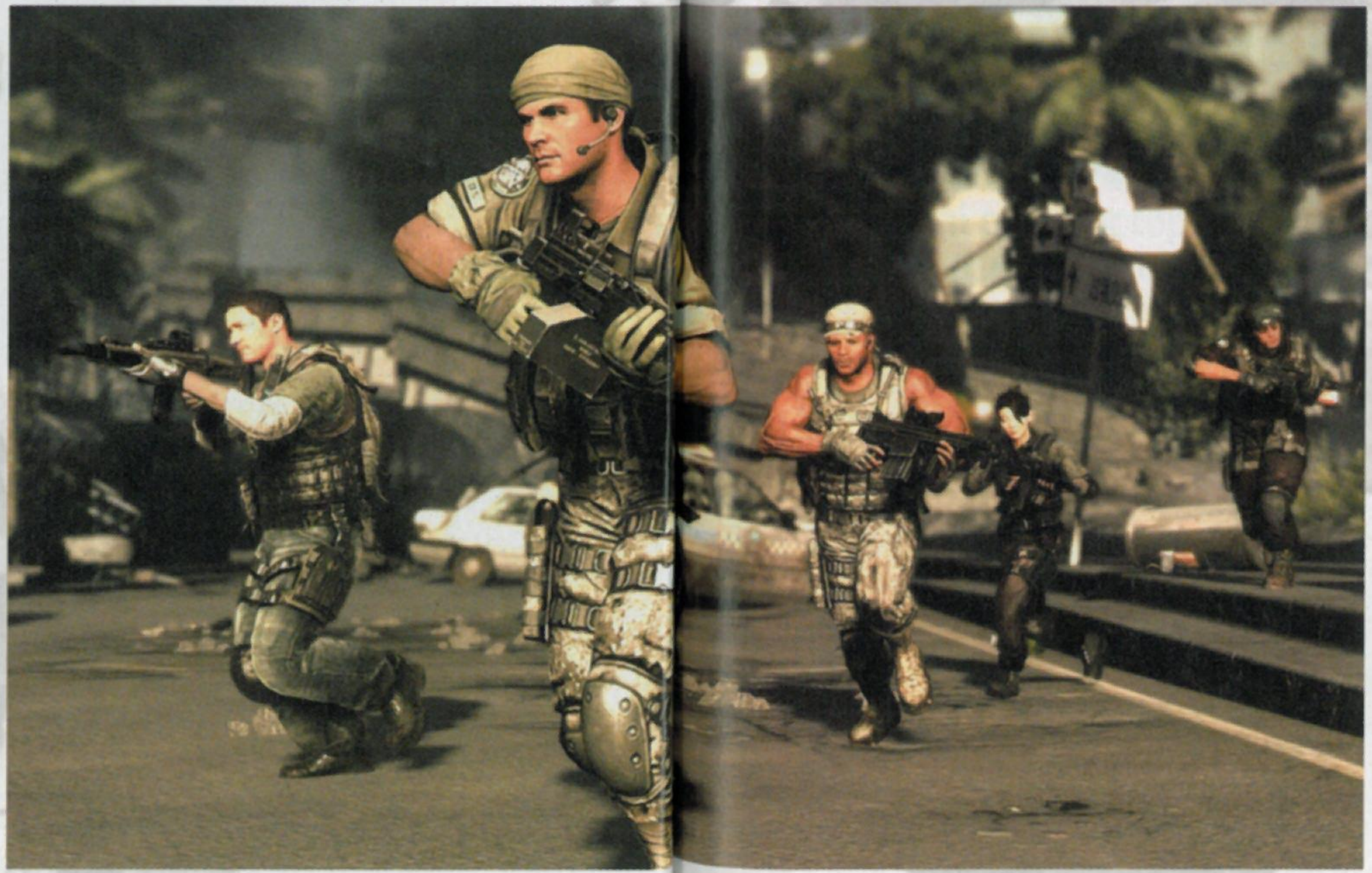
Într-un mod similar cu cele mai noi titluri pentru PlayStation 3, şi SOCOM 4 oferă suport pentru PlayStation Move. Spre deosebire însă de recent testatul Top Spin 4, implementarea celor de la Zipper Interactive merită aplauze. Tranziţia de la controller la







Am uitat să vă zic...
Am mâncat un ciolan cu fasole înainte de plecare





Crezi că puşcoiul e mare?
Stai să vezi ce-mi atârnă între picioare.

SOCOM: Special Forces





Ciocu' mic!



combinația DualShock 3 + Move (sau navigation controller + Move, pentru cine are) a fost foarte naturală, cursorul de pe ecran răspunzând foarte uşor la comenzi, fără niciun lag sesizabil. Astfel, am putut termina fără probleme ultima misiune a jocului cu Move, după ce restul campaniei îl parcursesem folosind un controller clasic. Mai mult, în unele situații, țintirea cu Move este mult mai uşor de realizat, apropiindu-se îmbucurător de mult de precizia unui mouse.

Nici grafica nu este tocmai rea, alternând, la fel ca mai tot jocul, între momente submediocre şi scene de-a dreptul impresionante. SOCOM 4 oferă suport şi pentru afişarea 3D stereoscopică, unde performanța a fost satisfăcătoare, chiar dacă în unele situații scăderile de framerate au fost evidente. Pe partea sonoră, un lucru deranjant a fost încăpățânarea producătorilor de a fi „politically correct", forțând personajele principale să vorbească în engleză cu mai toate accentele imaginabile. Măcar au avut decența de a lăsa forțele locale să se exprime în propria limbă, doar subtitrările fiind traduse în engleză.

De unde nu e, nici nu Dumnezeu nu cere

Teoretic, pe lângă posibilitatea de a juca misiunile campaniilor personalizate şi în mod cooperativ, SOCOM: Special Forces oferă şi o componentă online destul de complexă, continuând astfel tradiția începută pe PlayStation 2. Din păcate, în ultima vreme PlayStation Network nu a funcționat, deoarece rețeaua celor de la Sony a căzut victimă unor atacuri informatice externe. Astfel, mult lăudatul multiplayer din SOCOM 4 a fost prezent doar pe hârtie, testarea acestei componente în timp util dovedindu-se imposibil de realizat.

În contextul actual, în care piața este asediată de jocuri de calitate, un titlu precum SOCOM: Special Forces pare foarte greu de recomandat. Este mult prea generic pentru a atrage cu adevărat atenția, atuurile sale fiind ascunse în spatele unei impresii inițiale deloc favorabile. Totuşi, pentru fanii shooter-elor militare, SOCOM 4 se poate dovedi o alegere inspirată şi, în mod cert, mai potrivită decât Homefront sau Medal of Honor de anul trecut.

■ **Cosmin Aioniță**



VERDICT LEVEL

+
- pac-pac cu forțele NATO
- adiția personajului Forty-Five
- implementare foarte bună pentru PlayStation Move

−
- primă impresie deloc favorabilă
- grafică, gameplay şi poveste mediocre
- multiplayer (momentan) tras pe dreapta

PE SCURT:
Decât campania single Homefront, mai bine cea din SOCOM: Special Forces. Sau mai bine o ieşire la bere, film, iarbă verde etc.

7.2

Gen Action **Producător** Zipper Interactive **Distribuitor** Sony Computer Entertainment Europe **Ofertant** Partenerii SCEE în România
ON-LINE www.socom.com

ALTERNATIVA RAINBOW SIX VEGAS
Un joc care, la vremea lui, arăta mai bine decât o face SOCOM: Special Forces acum, se juca mai bine şi, per total, era mult mai interesant şi mai atrăgător decât creația celor de la Zipper.





SHIFT 2 UNLEASHED

„...aşază ştacheta pentru cursele realiste..."

(citat de pe site-ul oficial Shift 2)

Pe noul nostru site www.level.ro puteţi găsi, în secţiunea Mugetare, o introducere la acest articol ce conţine observaţii asupra primului Shift, aşa cum acestea s-au coagulat în lunile scurse de la apariţia respectivului titlu şi a review-ului pe care i l-am dedicat acum doi ani. Dacă doriţi să cunoaşteţi contextul în care a apărut sequelul Shift 2, vă recomand lectura mugetării intitulate „Articolul invectivă".

Cu vreo două luni înaintea scrierii acestor rânduri, la data lansării jocului Need for Speed Shift 2, am primit de la distribuitorul EA local acest titlu şi

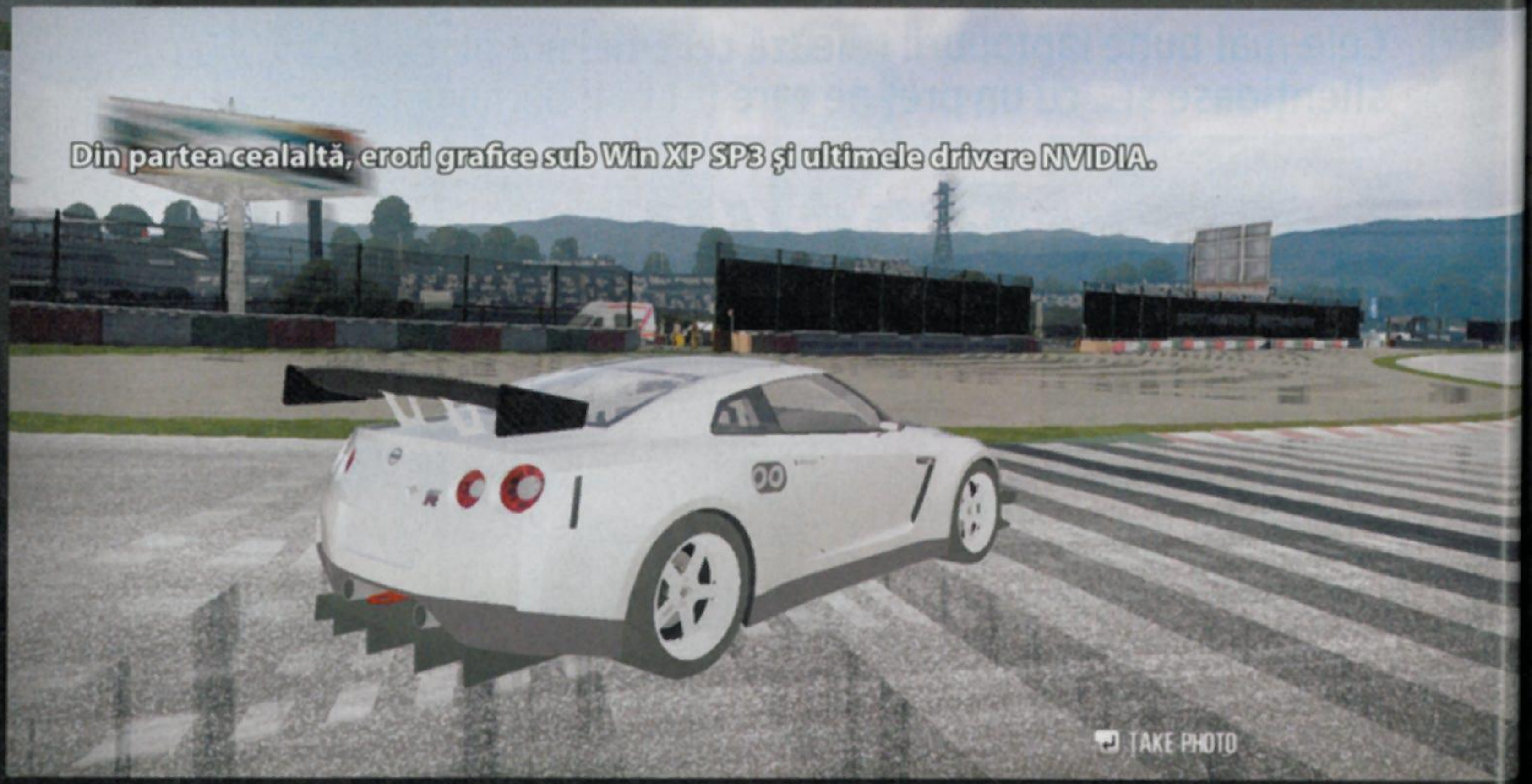

Din partea asta totul pare OK.

l-am instalat imediat. Jocul a început cu aceeaşi inutilă secţiune de aşa-zisă evaluare pe pistă a calităţilor mele de conducător auto de care am avut parte şi în primul Shift. E o secvenţă peste care nu poţi trece, aşa că am parcurs-o cu aceeaşi plictiseală şi penibilă senzaţie ca şi în Shift. Numai că plictiseala s-a transformat în stupoare şi enervare: jocul reacţiona la câteva sute de milisecunde după ce dădeam comanda din volan - minimum 200 ms, poate chiar peste 300 pe alocuri. Aşa se face că am devenit căpitanul unei bărci pe o pistă unduitoare, în care numai talentul de a prezice viitorul amplasament al maşinii după cum îmi spunea urechea internă, şi aia uşor derutată, m-a ajutat să trec de această probă, evident, la modul cel mai prost, fiind evaluat ca un amator începător. Ceea ce nu sunt, eu am mai degrabă nivelul de submediocru pasionat în cursele pe simulatoare auto.

Bun, m-am dus la opţiuni, secţiunea control, şi am setat jocul pentru a folosi volanul meu Thrustmaster F430, care este în lista dispozitivelor pentru care Shift 2 oferă suport. Apoi m-am dus la quickrace şi am băgat o cursă cu maşina pe care mi-am cumpărat-o pentru început, un Renault Megane RS, care mi-a plăcut în primul Shift pentru că era destul de nărăvaşă pentru clasa ei. Stupoare din nou: mă dădeam în aceeaşi barcă, lagul de controler era imens. Aşa că am încercat şi cu celălalt volan disponibil, un Logitech Momo Racing FF, cel negru. Şi acesta avea exact aceleaşi probleme de lag mare, mare.

După ce am citit enorm şi am văzut monstruozităţi pe forumurile de specialitate, inclusiv oficiale, mi-am dat seama că bug-ul de care suferеam eu era numai unul dintr-o lungă listă expusă de utilizatorii nemulţumiţi. Soluţii nu am găsit, într-o primă fază. Apoi, Juls a lansat un mod cu care a redus semnificativ lagul de controler - cel puţin aşa susţin cei care l-au încercat. Eu am decis ferm să nu fac apel la nici un mod creat de utilizatori: acesta este un review ce priveşte produsul vândut de distribuitorul său, obiectul pe care voi daţi bani, şi nu petecele sau modurile create de entuziaşti neplătiţi, pentru care trebuie să pierdeţi din timpul şi nervii voştri ca să le găsiţi, instalaţi, configuraţi.


Pe ăsta a trebuit să-l suport în Shift 2 în timp ce-mi dădea „sfaturi".


Din partea cealaltă, erori grafice sub Win XP SP3 şi ultimele drivere NVIDIA.

Apoi, în urma eşuării tuturor tentativelor mele de a face Shift 2 jucabil cu volanul - nu este normal să apelezi la tastatură sau gamepad într-un simulator auto, atunci când volanul tău este suportat în mod explicit - am luat hotărârea să amân review-ul la Shift 2 pe luna următoare, cu speranţa că până atunci problemele se vor îndrepta printr-un patch.



Hm, volanul meu este pe lista dispozitivelor suportate de Shift 2...

Dar cu gamepad?

Oricum, ceva trebuia să mă fi pus pe gînduri încă de dinainte de lansarea jocului. În cele mai multe din imaginile şi filmele de prezentare a Shift 2, oamenii care jucau foloseau gamepad-uri. Ba chiar, mai mult, tocmai piloţii de curse/drift ce promovau produsul foloseau nu volane, ci, aţi ghicit, gamepad-uri, în timp ce ne ziceau cât de realistă este experienţa condusului în Shift 2!?...

Veţi spune că jocul are ca ţintă consolele. Corect. Şi că pe PC se joacă numai pasionaţii ăia care în mentalul colectiv de influenţă americană sunt peiorativ asimilaţi cu aşa-zişii geeks/nerds. Ăia sunt publicul neţintă, alcătuit din cei care folosesc volane şi duc o maşină impecabil pe traseu fără nici un fel de asisturi. Cel puţin aşa rezultă din câteva mesaje cel puţin derutante ale unor oameni de la Slightly Mad Studios postate pe forumul nogripracing, în care li se explică nemulţumiţilor că ei sunt pe la 5% din vânzările Shift 2, aşa că...


Aceleaşi erori grafice.

Dar, dragii mei de la Electronic Arts, vreţi să vă amintesc faptul că sloganul de lansare al NFS Shift 2 are ca punct tare tocmai superioritatea ca simulator a acestui titlu? Eu aşa aş considera, citez: „SHIFT 2 UNLEASHED sets the bar for realistic racing...", care sunt tocmai cuvintele de pe site-ul oficial al jocului.

Şi, cu toate astea, în majoritatea filmelor ce au precedat apariţia celui de-al doilea Shift, cei mai mulţi driveri erau noobi, deseori cu gamepad-uri, dar care şi cu volane mergeau ca dracu', prost de tot, de nu obţineai nici o informaţie semnificativă despre joc din acele bâlbâieli pe traseu, deseori ajutate cu asisturi.

Cu vreo lună înainte de lansarea jocului, au început să apară filme cu volane, iar explicaţia dată de producător a fost că abia atunci au ajuns în stadiul în care se ocupă de implementarea folosirii volanelor. What!!! Faci un simulator de curse, vorbeşti de „realistic racing" şi ultima ta grijă este cum foloseşti volanele cu acesta? Am înţeles eu bine? Marketezi Shift 2 ca simulator de curse şi singurele filme în care un volan este folosit cum trebuie de un meseriaş apar pe YouTube cu o săptămână înainte de lansarea jocului, filme pentru care EA spune apoi că nu şi-a dat acordul şi atunci acestea sunt retrase câteva zile ca nepermise, deşi erau cele mai semnificative pentru jucătorii de simulatoare auto din tot ce a ajuns până atunci ca media pe net despre Shift 2? What???

Şi după toată această bătaie de joc, oamenii încă nu s-au învăţat minte şi mai pun botul în continuare la marketingul deşănţat? Geez...

Tristeţea postpatch

Primul patch a apărut şi a rezolvat o parte din problemele şi bug-urile jocului. Evident, multe au rămas. Uitaţi-vă pe toate forumurile de sim racing (www.nogripracing.com e un bun început) şi veţi vedea câte probleme sunt raportate postpatch şi câte se aşteaptă deja în lista de cereri pentru un al doilea patch, ce se pare că va apărea la o dată ulterioară încă neanunţată. Totuşi, adding insult to injure, patch-ul ce putea fi descărcat iniţial de pe site-ul oficial al jocului mergea numai cu versiunea de pe DVD a acestuia.

Cei care aveau versiunea direct download-abilă cu EADM (Electronic Arts Download Manager) a Shift 2 s-au enervat întâi, apoi au început să bată tam-tamul pe foru-



Garajul meu, plin cu o maşină.



La inceput de carieră, unde-am şi rămas.


Vedeți Eau Rouge?



muri că patch-ul cel nou nu le schimbă nimic. Cu chinuială şi pierdere de nervi şi vreme, utilizatorii, ei singuri, colaborând online, s-au lămurit că patch-ul cel proaspăt nu e compatibil cu versiunea pentru EADM a jocului. Au urmat mesajele către EA, care a tăcut mâlc inițial, dar, la capătul unei întregi tevaturi, după vreo două săptămâni, a apărut şi versiunea de patch compatibilă cu varianta EADM.

Cert este că problemele mele de lag au rămas. Nici pe Windows XP SP3 32 bit, nici pe Windows 7 SP1 64 bit - sisteme de operare suportate de joc - volanele Thrustmaster F430 şi Logitech Momo Racing FF, la rândul lor suportate explicit de joc, nu au funcționat normal, lagul fiind puțin mai mic, dar în continuare suficient de mare cât să facă Shift 2 de nejucat pentru mine. Senzația de lipsă de conexiune cu maşina pe care o conduci este atât de nerealistă şi neplăcută încât nu pot juca Shift 2 în asemenea condiții.

În plus, force feedback-ul este vag existent, forțele de feedback sunt foarte, foarte slabe spre deloc, şi doar pe centrul volanului, pe o porțiune de aproximativ 30% din unghiul maxim de rotație al acestuia, se mai simte „întărirea" direcției la viteze mari, în rest, ciudat, parcă sistemul de force feedback este dat peste cap, numai vibratorii par să se simtă întotdeauna la trecerea peste ei, mi-e greu să explic cât de aiurea se manifestă force feedback-ul în Shift 2 cu volanul Thrustmaster F430. Care volan funcționează impecabil cu orice alt joc de simulare auto, fiind preferatul meu (după ce i-am uns cu mâna mea două lagăre şi am schimbat un microîntrerupător care s-a defectat după primele trei zile de utilizare).

Aşa se face că, despre Shift 2, vă pot spune doar ce am apucat să văd. Grafica e faină, dar cu erori neaşteptate. Tipul care este ghidul tău şi vocea din joc, un anume Vaughn Gittin Jr. ce nu are nici o semnificație pentru mine, m-a enervat şi ca prezență, şi ca ton/glas. Fizica simulării auto nu m-a convins sub nici o formă la testele puține şi scurte pe care cu greu le-am făcut pe Megane-ul RS. Îți poți permite să faci cam orice cu acesta, să brutalizezi volanul, frâna şi accelerația, iar reacția maşinii va fi nenatural de iertătoare - jocul mi-a părut arcadizat față de primul, ceea ce e din rău în mai rău. Şi cam atât.

Cînd ți se învârte capul

Ba nu, este încă ceva, o chestie cumplit de enervantă. În Shift 2 este implementată funcția de „look to apex". Aceasta este o facilitate prezentă în majoritatea simulatoarelor auto, în care se manifestă la modul următor: când începi să învîrți de volan, privirea din joc ți se roteşte cu un anumit unghi înspre direcția către care virezi. Unghiul sub care priveşti către viraj se poate stabili în toate simulatoarele „normale" ca un procentaj din unghiul maxim posibil de rotire a capului din joc. Deci, rețineți trei elemente importante ale implementării acestei funcții în alte simulatoare auto decât Shift 2. Primul este acela că poți opta dacă această facilitate este activă. Al doilea este acela că rotirea privirii începe exact în momentul rotirii volanului. Al treilea este posibilitatea de a regla din opțiuni unghiul sub care se roteşte privirea - la mine este de obicei setat în Race 07 sau rFactor la 7%.

Ei bine, implementarea facilității de „look to apex" în Shift 2 este un pic diferită, să zicem originală. Rotirea privirii începe înaintea intrării în viraj, într-un punct al pistei setat arbitrar de către producători după gustul lor, independent de acțiunile tale, de momentul când învârți tu de volan sau inițiezi virajul. Nu se poate regla unghiul privirii şi, cel mai important, nu se poate dezactiva această facilitate... Oameni buni, voi vă imaginați care este efectul acestei decizii de „design" a jocului? Cînd te apropii de o curbă, ai senzația că un instructor aflat pe locul din spatele tău te apucă de cască şi-ți roteşte cu forța capul în direcția virajului, după cum vrea el. Vi se pare ceva mai nasol decât asta?

Efectul a fost foarte neplăcut pentru mine. Puneți una lângă alta cele două chestii - lagul de controler şi look to apex-ul automat - şi veți obține un efect amețitor. Literalmente mi s-a făcut greață de câteva ori dându-mă în Shift 2, este atât de derutant vizual pentru creier încât mi s-a făcut rău de la el.

Iar acesta nu e singurul efect negativ al automatizării forțate a privirii către apexul curbelor. Problema este că îți dă peste cap intrarea în viraje. Adică, eu îmi formez în timp o serie de repere înainte de curbe, în funcție de care îmi stabilesc momentul şi intensitatea frânării, coborârile în treapta de viteză şi rotirea volanului. „Look to apex"-ul automat face praf orice astfel de repere, transformându-se în singurul mare reper: momentul în care producătorul te apucă de cască, o învârte şi îți spune ca unui începător neajutorat: „Acum virează!".

Evident, noroc cu comunitatea de modificatori, care a pus la dispoziția doritorilor cele necesare pentru editarea şi dezactivarea acestei opțiuni. Noroc pentru alții, căci eu trebuie să scriu un review despre jocul publicat de EA, nu despre petecele puse pe el de străini binevoitori.





Spa are noua formă a şicanei de la stația de autobuz.

Studioul nebunilor lejeri

EA tace. Doar vreo doi oameni din colectivul dezvoltatorilor de la SMS, şeful Ian Bell şi un anume Griff, mai bagă câte un mesaj din când în când pe forumurile de sim racing (inclusiv nogrip). Mesajele conțin promisiuni şi explicații, plus laude - pe care eu nu le-am văzut încă justificabile - la adresa „talentatei echipe" de la Slightly Mad Studios. Primul patch a confirmat parțial spusele celor doi, rezolvând unele din probleme - în special pentru utilizatorii de volane Logitech G25/G27. Dar lista doleanțelor şi nemulțumirilor jucătorilor de Shift 2 este în continuare mare. Este promis un al doilea patch, dar vă atrag atenția că, încă o dată, EA a lansat DLC-uri înainte de patch-uri... Şi, încă o dată, e vorba de DLC-uri exclusive pentru console... Iar primul Shift a fost complet lăsat de izbelişte după un prim patch minor şi un al doilea patch, major, care a lăsat destul loc de nemulțumire. De ce să mă aştept la mai mult în cazul Shift 2?

Şi pun această întrebare deoarece pare să existe o ruptură, o falie între SMS şi EA pe care dezvoltatorii de la Slightly Mad Studios o lasă să se întrevadă tot mai evident în mesajele lor de pe forumuri. Spre exemplu, pe 14 aprilie 2011, pe fondul nemulțumirii manifeste a utilizatorilor, în timpul ditamai procesului de patch-uire şi de lansare a DLC-urilor, Ian Bell, şeful SMS, creează pe nogripracing un topic cu numele sugestiv „SMS's Community-Funded Race Sim", în care lansează ideea creării unui simulator auto sponsorizat de pasionații genului... Afirmând că SMS poate oricând să facă un simulator auto, independent de distribuitorul Electronic Arts, Ian Bell subliniază în acel topic faptul că ei au tot ce le trebuie ca platformă şi know-how în acest sens.

Omul chiar prezintă un fel de pseudoproiect de organizare şi finanțare care mie mi s-a părut pur şi simplu nefezabil şi uşor aberant. Mi-am spus: ori ăştia nu sunt doar Slightly Mad, ori încearcă să arate neşte muşchi către EA, ca o formă de şantaj sau presiune... Cert este că probleme există, jocul pare fuşerit într-un mare fel şi lansat în grabă, înainte de soroc, aparent împotriva voinței dezvoltatorului, presat de EA să muncească la DLC-uri în timp ce cumpărătorii urlă după patch-uri.

Dar oamenii de pe forumuri par să pună botul, sunt docili şi zic săru' mîna la developer din trei în trei cuvinte. Înțeleg, deci, că jocul are şi părțile lui bune, pentru cei care au ajuns la ele, şi care părți bune sunt atât de bune încât fac să pară derizorii multele părți naşpa de tot. Aşa o fi, eu nu am de unde să ştiu, nu am cum să joc Shift 2 la halul în care se comportă acum pe sistemul meu, cu volanele mele ce apar în lista oficială a modelelor suportate. Ceea ce pot eu să fac este să vă promit un review revenire la NFS Shift 2, în momentul în care acest joc va funcționa normal la mine.

Până atunci, Electronic Arts mi-au confirmat încă o dată, prin Need for Speed Shift 2 Unleashed, faptul că, dacă despre secolul XX s-a spus că a fost secolul vitezei, despre cel de-al XXI-lea se poate spune deja că este secolul grabei.

■ **Marius Ghinea**


Observați excelenta iluminare a spatelui datorată flăcării de la evacuare.

VERDICT LEVEL

- \+ ce?
- − prea multe, vezi articolul

PE SCURT:
Încă nu cumpărați Shift 2 decât dacă puteți să-l testați înainte cu volanul/controller-ul vostru. Oups! Asta nu se poate decât dacă îl luați de la pirați, pentru că NU EXISTĂ UN DEMO de Shift 2!!! Ok, atunci, dacă sunteți cumpărători cinstiți, vă place să fiți făcuți la neve şi să rămâneți şi cu banii luați, puteți să vă luați Shift 2. Există o mare probabilitate să vă uitați apoi prin EULA jocului ca să vă dați seama că nu vă puteți duce la OPC cu el.

5

Gen Simulator de curse auto **Producător** Slightly Mad Studios **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** needforspeed.com

CERINTE MINIME:
Procesor Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2GB **Accelerare 3D** 512 MB

ALTERNATIVA RACE 07 + EXPANSIONURILE, RFACTOR
Paradoxal mi se pare faptul că Shift 2 lasă suficient spațiu vital unor alternative create pe un engine grafic şi de simulare vechi de vreo 7 ani. Încă pot juca Race 07 şi rFactor (cu moduri) şi să nu simt lipsa Shift 2. Să nu uităm că anul acesta ar trebui să apară rFactor 2 şi, cu noroc, GTR3. Alea, alternativă!

Ingineri din toată lumea, uniţi-vă!





Am luat o mică pauză de la Minecraft în aşteptarea unor update-uri, aşa că mare mi-a fost mirarea când KiMO m-a binecuvântat cu un Minecraft pentru review. Cu mici excepţii, nu prea sunt adeptul sandbox-urilor. Îmi plac doar Black and White, Grand Theft Auto, Assassin's Creed şi Minecraft, dar... ce? Astea-s cele mai reprezentative? Ok, sunt adeptul sandbox-urilor. Dar nu îmi place ideea din spate foarte mult: multe mijloace fără niciun scop anume. Asta doar dacă, desigur, mijlocul nu este un scop în sine. La Black and White ai managementul unei microlumi, Assassin's Creed e pur şi simplu distractiv (da, ştiu că are şi storyline, dar cine zice că nu şi-a băgat picioarele în quest-ul principal doar ca să omoare gărzi cât mai creativ pentru câteva ore minte cu neruşinare), Minecraft îmi dă voie să mă joc cu Lego fără să plătesc sute de lei, iar Grand Theft Auto mă ajută să-mi refulez dorinţa de a ieşi cu băieţii să le-o dăm la gigeii lu' Costică (aşa vorbesc boeţaşii, nu?). Cargo e şi el tot un fel de Lego, dar tehnic. Cu toate că...

Castravete discombobulant în exosferă!

Am jucat multe jocuri la viaţa mea, unele chiar produse de japonezi, dar niciodată nu am avut parte de o experienţă mai bizară ca asta. Dacă creatorul lui Charlie the Unicorn l-ar fi îmbătat pe David Lynch într-o seară şi l-ar fi dus acasă, nouă luni mai târziu ar fi apărut Cargo – The Quest for Gravity.

Producătorii sunt Ice Pick Lodge. O firmă foarte micuţă de ruşi care lucrează într-un apartament cu două camere undeva în Siberia sau ceva de genul. Aparent, şi jocurile lor precedente au fost originale, inovatoare, au sfidat norma şi au redefinit industria. Au câştigat şi câteva premii. Dar nu am jucat nimic de la ei înainte, aşa că voi fi cât se poate de obiectiv cu Cargo.

Acum vă rog să fiţi foarte atenţi, pentru că e prima şi ultima oară când răspund la întrebarea „Cu ce e jocul?" şi, dacă vreţi să vă petreceţi restul zilelor în afara azilului, recomand să nu repetaţi nimănui ce auziţi aici. Aşadar. Premisa. În urmă cu o perioadă nespecificată de timp, Pământul a fost aproape distrus de un cataclism care a înlăturat aproape toată gravitaţia. Zeul Maşină cu trei feţe (şi de-abia am început) a creat înlocuitori pentru oameni care se numesc... Amici. Aceşti Amici au fost umpluţi cu singura energie care îi poate ţine pe pământ şi genera gravitaţie, şi anume (Domnul meu, dă-mi putere să merg mai departe)... distracţia. Amicii sunt plini de distracţie şi astfel pot să stea pe pământ.


Nu mai merg cu vaporaşul cât trăiesc


Cargo: Jocul care îţi dă coşmaruri


Maniacilor! Era Pământul de la bun început!


Cargo: Jocul căruia pur şi simplu nu îi pasă

Protagonista noastră se numeşte Flawkes şi e o domnişoară inginer pe zepelinul Hippo care transportă ceva undeva (nu e niciodată clar ce şi unde). În momentul în care Hipopotamul trece pe deasupra insulei Zeilor, Amicii se entuziasmează atât de tare încât distracţia pe care o emană face zepelinul să se prăbuşească, iar ea este văzută ca o unealtă folositoare de către Zei. În cele ce urmează, Flawkes e pusă să distreze Amicii pentru a avea suficientă distracţie ca să îşi poată construi vehicule... pentru că distracţia e şi monedă de schimb... pentru a putea construi vehicule mai puternice, pentru a distra şi mai mult Amicii... pentru a avea ŞI MAI MULTE RESURSE! Iar aceste resurse se pot cheltui pentru a aduce diferite obiecte din stratosferă înapoi pe Pământ. Şi... zgârie nori. Statuia Libertăţii, şi... şi la un moment dat trebuie să reporneşti nişte vulcani ca să poţi produce mai mulţi Amici şi... şi... apar... apar nişte pinguini care vor să îţi omoare Amicii şi Amicii sunt de fapt bebeluşi sau pitici dezbrăcaţi şi apare... o formaţie care îţi dă misiuni şi... şi pinguinii apar de pe o bucată din Antarctica pe care o aduci din stratosferă şi... şi... şi... îmi cer scuze. Nu mai pot. Mă duc un pic să şed în poziţie fetală undeva în cadă. Revin imediat.

Avea mama două fete...

... una frumoasă şi una la Poli. Aşa zice o vorbă din popor. Absolventa noastră de Poli şi skill-urile ei inginereşti sunt, în ciuda premisei bizare, partea principală a jocului. Eu unul, după două niveluri şi jumătate din cele patru, m-am cam săturat de misiunile stupide care mi se dădeau şi am început să joc în Sandbox mode. Primele câteva mii de distracţie (jur că nu o să mai fiu la fel după jocul ăsta) sunt recoltate dând şuturi Amicilor. După ce ai destul cât să construieşti un vehicul rudimentar cu care poţi face mai apoi lanţuri de Amici care se vor ţine de el ca Hagi Tudose de avere, cu cât mergi mai repede, acumulezi mai multe resurse, iar cu cât Amicii se distrează mai bine, generează mai multă gravitaţie, făcând obiectele să cadă din atmosferă.

Sandbox-ul constă doar în asta, scopul final, pentru mine, fiind să construiesc cât mai multe vehicule şi cât mai interesante. Orice vehicul porneşte cu scaunul şoferului. Acesta poate fi o carlingă, un corp de submarin, o plută, o punte de navă sau un scaun de maşină. De aici ai mai multe posibilităţi. Corpul se poate construi din ţevi cilindrice, cutii cubice sau platforme. O plută cu vele e simplu de făcut, dar e foarte rudimentară. Cea mai importantă parte într-un vehicul e motorul care poate învârti o singură parte. Motoarele au trei niveluri de putere şi pot acţiona orice, de la roţi, la multele tipuri de elice. De aici poţi porni cum vrei tu. Bine, mai găseşti din când în când câte o schemă de la care poţi construi din două clicuri un vehicul, dar e mult mai satisfăcător să-ţi laşi imaginaţia să lucreze.

După ce m-am săturat de maşinuţa cu care mă plimbam pe insule şi care era făcută dintr-un scaun, două ţevi, patru motoare şi patru roţi, am luat frumos nişte cutii, nişte platforme, patru bucăţi de elice acvatică, două vele pentru estetică şi mi-am făcut vaporaş. Asta până m-am săturat şi de el şi am legat nişte baloane de maşină, i-am fixat o elice în bot şi am început să mă plimb cu ea. Până am căzut din greşeală din Chitty Chitty Bang Bang. Aşa că am decis să construiesc un hidroavion amfibie submersibil dintr-un corp de submarin, trei elice pentru scufundare, nişte roţi şi câteva picioare de hidroavion, aripi, coadă şi palete de elicopter. Pe care l-am agăţat cu precizie direct de maşina mea suspendată (după câteva încercări de a sări de pe avion pe maşină) şi am dus-o în apă. Acum am de gând să-mi construiesc un împingător şi să mă duc în larg să o recuperez.

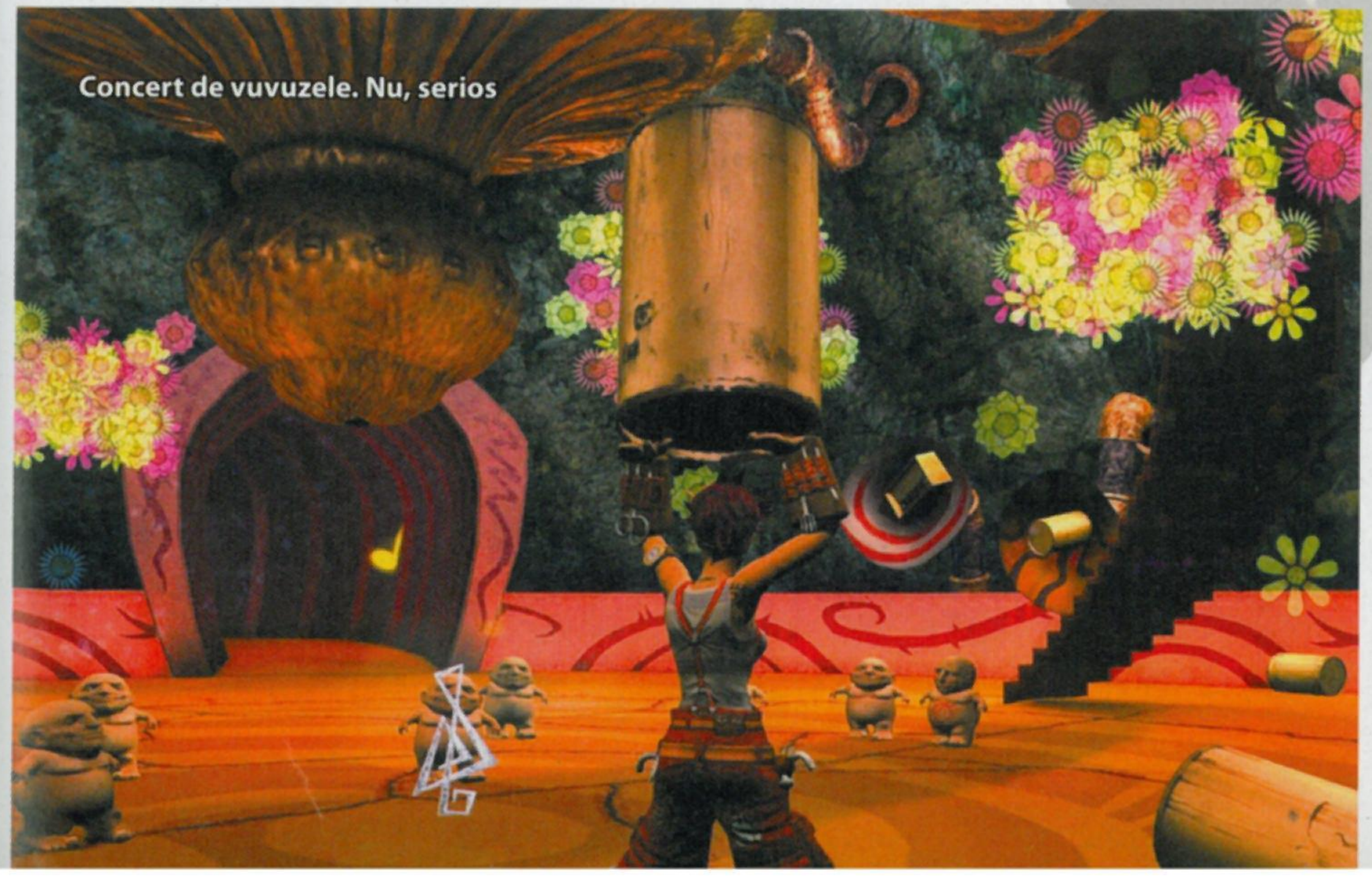
Flawkes in the Sky with Diamonds

Stilul grafic al jocului este în temă cu premisa, şi anume foarte bizar, foarte suprarealist. Arată ca un tablou de Dali, dacă Dali ar fi pictat cu acuarele de grădiniţă. Să nu mă înţelegeţi greşit, grafica este foarte vie şi colorată, iar având în vedere dimensiunile firmei, este chiar impresionantă, doar estetica în sine este ciudată. Din păcate, jocul suferă la categoria muzică. Deşi playlistul este personalizabil, muzica încorporată este repetitivă şi devine enervantă, iar Amicii sunt printre cele mai agasante creaturi pe care le-am întâlnit vreodată.

Jocul mai are câteva neajunsuri, cum ar fi sistemul fizic care nu străluceşte tot timpul. Avioanele parcă se dezechilibrează prea uşor, maşinile par câteodată detaşate de teren,submarinele se mişcă oribil de încet şi jocul a refuzat să mă lase să fac o motocicletă care să meargă fără să cadă mai departe de primul viraj. Şi Sandbox ca Sandbox, dar suprafaţa de joc nu e doar mică, abia dacă ai loc să parchezi un avion mai mare pe undeva sau să mergi în drum drept cu maşina ceva mai mult de 100 de metri. Ca să nu mai zic nici că ai aproape 30 de părţi posibile pentru construit maşini...

Jocul nu e nici pe departe unul prost, dar de la concept bun până la execuţie corectă e cale lungă şi nu a fost bătută până la capăt. Îl recomand cu căldură pasionaţilor de Lego sau celor care cred că au cum să-l exploateze până la epuizare, dar celorlalţi nu ştiu dacă le recomand să dea cei 20 de euro pe el. Cargo – The Quest for Gravity e cu siguranţă un gust dobândit.

■ **Paul Policarp**


Concert de vuvuzele. Nu, serios

VERDICT LEVEL

+
- libertate de design
- paletă pentru inginerie

–
- campanie haotică
- engine fizic prea puţin optimizat
- numărul relativ mic de posibilităţi

PE SCURT: Cargo e un joc excelent pentru a omorî câteva ore pe săptămână şi a construi cam orice fel de maşinărie îţi dă prin cap, dar pentru cineva neinteresat de aşa ceva probabil e o experienţă trivială.

7.5

Gen Action, Adventure **Producător** Ice-pick Lodge **Distribuitor** bitComposer Games **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** cargo-game.com

CERINTE MINIME:
Procesor Intel/AMD 3GHz, **Memorie** 1GB RAM, **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

ALTERNATIVA MINECRAFT
Probabil ai auzit deja de Minecraft. E un Lego fără limitări de mărime în care poţi construi cam orice îţi doreşte inima. Ieftin, dar creează dependenţă.



BLACK MIRROR III

Genul lent

E foarte uşor să mergi pe o deschidere banală de tip: „Genul adventure îşi dă ultima suflare" când ai un Black Mirror III în faţă. Gameplay clasic, puzzle-uri clasice, poveste clasică... (de fapt, „poveste clasică" nu sună tocmai rău, iar aici se potriveşte în ambele sensuri). Lumea a început să trăiască în alt ritm. Filmele, muzica, jocurile, ştirile, până şi timpul, toate curg cu altă viteză. Noua generaţie a crescut într-un univers mult mai „exploziv", mai dens, în care nu mai e timp de pierdut (de pierdut ce?) şi e foarte greu, după atâta condiţionare, să mai prindă un adventure lent în care „nu faci altceva" decât să plimbi obiecte de colo-colo. Veteranii, pe de altă parte, adică cei cărora le sunt adresate în principal aceste jocuri, s-au culturalizat, majoritatea peste măsură, şi au ajuns să aibă pretenţii prea mari de la un mediu care nu a crescut în acelaşi ritm cu ei. Mulţi tânjesc după titluri care să se compare cu cele câteva de geniu din trecut, dar în acelaşi timp au ajuns şi să accepte din ce în ce mai greu convenţiile impuse de jocuri. Câţiva din ei probabil că nici nu se mai joacă, dar păstrează o urmă de interes pentru ce a reprezentat o bună parte din viaţa lor.

Pe de altă parte, adventure-ul „clasic" ori refuză să se reinventeze ori, când o face, are o problemă cu semantica. Orice schimbare în gameplay metamorfozează un adventure în altceva, o augmentare a puzzle-urilor îl transformă (dar nu numai) într-un Hidden Object (vezi seria Mystery Case Files), o exagerare, într-un puzzle (Portal). Dacă accentul cade pe acţiune, titlul ajunge (dar nu neapărat) un survival horror (Sillent Hill) şi la fel, dacă se exagerează, un action (Resident Evil 4) şi aşa mai departe.







Soluţii

Interesant este că producătorii, şi mă refer aici şi la WizarBox, care primesc şi ei o recenzie în acest număr pentru Materia lor Cenuşie, au ajuns să simtă foarte bine aceste „neajunsuri" şi încearcă să împace şi capra şi varza. În Black Mirror, de exemplu, nu o să aştepţi niciodată după personaj, un dublu clic pe orice pixel cu care poţi interacţiona (obiect, mecanism, ieşire) „teleportează" eroul în preajmă – acum stau şi mă întreb cât timp am pierdut doar plimbându-mă sau aşteptând să ajung unde doream în alte titluri. Titlurile au chiar şi hartă cu ajutorul căreia poţi accesa rapid, dacă situaţia permite, orice locaţie în care ai mai fost cel puţin o dată. În acelaşi spirit îţi dezvăluie, la apăsarea unui buton, toate porţiunile interactive ale locaţiei în care te regăseşti, debilitând, discutabil, în acest fel gameplay-ul. Spun discutabil pentru că eu nu am simţit mai niciodată vreo plăcere deosebită în a căuta pixeli într-un adventure. Aleg adventure pentru poveste, atmosferă şi puzzle-uri, mecanica de joc fiind ultimul lucru de care mi se face dor. Spun discutabil (x2) şi pentru că hard-core-rii în ale genului au posibilitatea de a dezactiva/nu folosi această opţiune.

Aceste scurtături, bune pentru atragerea publicului mai tânăr şi a jucătorilor cu mai puţin timp la dispoziţie, strică însă din imersiune şi ar fi fost rapid sancţionate de ăi „bătrâni". Dacă eroul ar dispărea şi ar apărea imediat în locul în care am dat dublu clic, realismul ar avea oarecum de suferit, în timp ce o mai rapidă rezolvare a jocului, înlesnită de butonul „arată tot ce mişcă", ne-ar face probabil indiferenţi la locaţiile prezentate. Spun ar fi fost, pentru că în B.M III producătorul a contracarat atât „teleportarea" - cu un efect inteligent care ne lasă să vedem primul pas făcut în direcţia în care dorim să ne deplasăm, urmat (câteodată) de o mică pâlpâire şi (mereu) de începutul acţiunii dorite: părăsirea locaţiei, interacţiunea cu un obiect etc. - cât şi „indiferenţa" - cu ajutorul unor descrieri interesante, toate vorbite. Astfel în fiecare nouă locaţie, pe lângă obiectele cu care putem interacţiona, mai găsim şi de două ori mai mulţi





SFATURI PENTRU O JOACĂ MAI LINĂ

Deşi jocul se străduieşte să facă gameplay-ul cât mai lin, şi aici, ca în orice adventure cu pretenţii, vor fi momente în care vă veţi bloca aparent iremediabil. Două sfaturi am: 1. „Vorbiţi" cu obiectele înainte de a încerca o nouă interacţiune cu acestea, chiar dacă aţi mai făcut-o anterior. Eroul nu ştie ce ar putea să facă cu o cratiţă la un moment dat, dar îşi poate da seama pe parcurs, după ce situaţia sau conţinutul traistei s-a mai schimbat. E puţin debusolant şi poate fi considerat un bug, dar, după părerea mea, e un pas stângaci făcut în direcţia bună. Şi 2. De fiecare dată când un obiect este adăugat în inventar, daţi clic dreapta pe el. Nu mică mi-a fost surpriza ca unele puzzle-uri să se continue în acest mod, după care, încercaţi să-l combinaţi cu toate celelalte obiecte pe care le deţineţi: you never know what you're gonna get.



„pixeli” care pot fi descrişi/prezentaţi (lucru care se întâmplă de altfel şi în Gray Matter). Interesant este că nu vei şti niciodată când dai clic pe un tablou, de exemplu, dacă este interactiv sau eroul doar are de făcut o remarcă la adresa lui. Şi mai interesant este că, pe lângă faptul că toate locaţiile capătă astfel o istorie, aceste comentarii te ajută indirect şi să realizezi cam ce ai de făcut mai departe sau măcar să reţii un anumit detaliu care te va ajuta mai târziu. Una e să ţi se schimbe cursorul când treci peste o floare şi să încerci toate obiectele din dotare şi alta să ţi se spună că floarea din acel ghiveci e cam amărâtă. Numai eu ştiu de câte ori am încercat să o ud, ba cu o găleată, ba cu o sticlă, ba cu alt recipient din dotare. La fel de interesant este şi faptul că de multe ori Darren (protagonistul) vine cu comentarii multiple şi realizează din când în când, după ce l-ai pus să examineze o dată, de două ori, un anumit „obiect”, ce are de făcut mai departe. Artificiul integrează gameplay-ul în poveste şi atrage în acelaşi timp atenţia asupra „decorului”. Decor, aşa cum puteţi vedea în pozele anexate recenziei, artistic şi migălit, supra-valorificat de ciclul zi-noapte-ceaţă-ploaie-oameni-dispoziţie care avansează odată cu povestea şi nu te lasă să te plictiseşti pe parcursul unui adventure mult mai lung decât ai crede la prima, chiar şi a doua vedere.

Ciclu zi-noapte-bla-bla are şi rolul, elegant, de a te îngrădi. O îngrădire interesantă, implementată cu cap (în 90% din cazuri), care încearcă, la fel ca şi „scurtăturile”, să ungă povestea în detrimentul unui gameplay care ar fi devenit, probabil, frustrant odată cu accesarea multiplelor locaţii şi obiecte de inventar ale jocului. Odată cu venirea nopţii, de exemplu, nu prea mai are sens să colinzi prin sat pentru că toată lumea doarme, lucru subliniat şi de erou. O limitare care ar trebui să îţi dea destul de clar de înţeles că următorul pas trebuie făcut în locaţiile abordabile în acel moment.

Contraste

Din păcate, atenţia exagerată la detaliu (mulţumim) atât din punctul de vedere al sonorizării – până şi scrisorile ne sunt citite, iar personajele, creionate cu grijă, vorbesc vrute şi nevrute – cât şi al graficii – decorurile sunt schimbătoare, impresionante – nu face altceva decât să sublinieze prin antiteză monstruozitatea numită animaţie. Persoana care a făcut „captura de mişcare” este cu 10 clase mai jos decât artiştii grafici şi vocali. Şi ce păcat! Atmosfera, creată cu pasiune şi atenţie, de multe ori apăsătoare, sau din contră duioasă, răutăcioasă, suferă enorm din cauza mişcărilor nenaturale ale eroului. În momentele în care personajele fac un schimb de obiecte, de exemplu, te va bufni invariabil râsul. Pe lângă faptul că personajele bagă mâna în buzunar şi scot te miri ce (o carte deschisă, o găleată...), schimbul se face spectaculos, ca şi cum ai juca friptea cu persoana din faţa ta. E ilar şi dureros în acelaşi timp să vezi cum „smulgi” din mâna unei doamne psiholog medicamentele pe care ţi le oferă - am crezut iniţial că Darren vrea să-i tragă o palmă.









O discrepanţă, mult mai mică e adevărat, poate fi observată şi între personalitatea personajelor şi puzzle-uri. Aşa se face că munca scenaristului - care a ţinut ca acţiunile şi comentariile personajelor să aibă o strânsă legătură cu personalitatea şi experienţa lor de viaţă - e stricată de câteva puzzle-uri cretine. Darren apreciază total diferit o scrisoare a unui Papă din secolul al XIII-lea prin comparaţie cu preotul satului, aşa cum vă puteţi şi imagina, dar pus în faţa unui mecanism, se va aprinde şi va începe să turuie, graţie unei diplome în fizică cu care se mai mândreşte printre fraze. Acum, pot accepta fără nicio problemă faptul că eroul e în stare să repare partea audio a unui detector de metale cu ajutorul unui radio, dar am impresia că sunt luat peste picior când un acumulator de maşină este fixat în vârful detectorului, pe principiul – „are nevoie de baterii ca să funcţioneze”. Câte kilograme are o baterie de maşină? Fără a mai vorbi de „curenţi”. Jocurile ne-au învăţat să le trecem cu vederea inconsecvenţele - precum buzunarele fără fund sau, în cazul de faţă, faptul că satul are un mic magazin universal de unde Darren ar fi putut cumpăra fără probleme câteva baterii - dar, în momentul în care încerci să dai veridicitate universului tău cu lecţii de fizică, cum ar fi principul de funcţionare al unui pendul Newton-ian (foarte frumos explicat de altfel), artificiile, ca cel de mai sus, încep să deranjeze. Aş avea tendinţa să cred că cel care a făcut animaţiile este unul şi acelaşi cu cel care a creat puzzle-urile, dar aş exagera. În 75% din cazuri, puzzle-urile sunt de bun simţ, ba chiar ingenioase şi surprinzătoare - planta a trebuit să o „fumez” până la urmă, nu să o ud – deşi întrebarea (altă inconsecvenţă general acceptată în jocuri): de unde ştie eroul de ce obiect va avea nevoie pe parcurs? rămâne şi aici fără răspuns.



Măcar producătorul are puterea de a râde de propria creaţie şi-l mai pune din când în când pe Darren să se mire de ce cară cu el.

Nicvle, te-ai tâmpit? Povestea, unde-i povestea?!

Sunt un geniu. Am reuşit să scriu mai bine de trei pagini despre un adventure fără a mă atinge de poveste. Mulţi s-au cramponat de lentoarea cu care se mişcă sau de finalul oarecum dezamăgitor. Eu am găsit-o liniştitoare şi inteligentă, fără a da pe afară de originalitate. Am apreciat faptul că producătorul şi-a luat timpul necesar pentru a dezvolta personajele şi locaţiile şi că a mutat în acest fel gameplay-ul în jurul acestora în detrimentul puzzle-urilor de inventar. Acţiunea a reuşit să mă surprindă aproape de fiecare dată cu o normalitate dezarmantă. Ba chiar cu o evoluţie de bun simţ a personajelor şi a reacţiilor lor. Foarte interesate de altfel de soarta ta. Fiul rătăcitor al nobilimii locale.

Povestea preia de fapt finalul părţii a doua a seriei, fără a impune însă parcurgerea anticipată a acesteia (din contră aş putea spune, cu cât ştii mai puţine, cu atât este mai interesant), şi-l aruncă pe Darren încă de la început în închisoare, sub acuzaţia de incendiere a castelului local. Aventura începe în momentul în care un necunoscut plăteşte cauţiunea şi ne vedem puşi în postura de a ne dovedi nevinovăţia, dar şi de a găsi această persoană misterioasă care pare că ne vrea binele.

■ ncv



VERDICT LEVEL

+
- creionarea personajelor
- locaţiile, ciclul zi-noapte
- atenţia la detaliu

–
- animaţiile
- story-ul, dacă vă aşteptaţi la minuni
- unele puzzle-uri nerealiste

PE SCURT:
În acest moment, costurile de producţie ale unui adventure adus la standardele cerute de comunitate sunt prea mari: aruncaţi o privire peste Shenmue, Heavy Rain şi L.A. Noir, raportate la vânzări. Presimt că, odată cu noile console, genul se va trezi din morţi. A...! B.M.III este de 8 numai dacă încă vă mai bucuraţi de jocuri fără a vă crampona prea mult de inconsecvenţele lor.

8

Gen Adventure **Producător** Cranberry Production **Distribuitor** dtp ent. AG
ON-LINE www.blackmirror-game.de/start.html
CERINTE MINIME: **Procesor** 2GHz **Memorie** 1GB RAM (XP) / 2GB RAM (Vista/7) **Accelerare 3D** 256 RAM VRAM

ALTERNATIVA FAHRENHEIT ŞI BLACK MIRROR II
Dacă finalurile dezamăgitoare sunt unul din fetişurile voastre, nu văd alte opţiuni posibile. În plus, puteţi vedea de unde vin multe din ideile prezente în Heavy Rain şi de ce drumul ales de Quantic Dream este răspunsul perfect pentru noua generaţie de jocuri adventure. Pe de altă parte, dacă B.M III v-a prins, B.M. II nu va face altceva decât să vă deschidă şi mai mult ochii asupra acestui univers interesant.

CAPSIZED





Plump Fiction

De când am aflat că Pluto e un bolovan înghețat, Marte e plină de praf, iar pe Venus nu plouă ca'n poezia lui Stănescu, aşa cum m-a păcălit Bradbury (citiți The Long Rain neapărat), şi nici extratereştrii nu se iubesc prin mansarde, Cosmosul parcă şi-a pierdut din farmec. Parcă şi inelele lui Saturn s-au blegit în ultimii ani. Pentru mine, Europa a rămas singurul punct de interes din sistemul nostru solar. Se presupune că preacinstitul şi posibilîntreținătoruldeviață satelit al lui Jupiter este acoperit de un ocean imens. Care este, la rândul lui, învelit de o crustă groasă de gheață. Decorul perfect pentru necurății sinistre şi ascunse de proporții cosmice. Cică ar fi foarte probabil să existe viață pe Europa. Dar în timp ce unii caută bacterii în oceanul Europei, eu sper din tot sufletul să găsească o mătuşă de-a lui Cthulhu. Pentru că-mi plac Lovecraft, Clark Ashton Smith, Ballard, Bradbury şi o mică parte din SF-ul „pulp" al anilor '50 (acela cu lumi noi şi ciudate şi, dacă se poate, cu cefalopode inteligente). V-am băgat în ceață? Nu-i nimic, există o explicație. Când am auzit pentru prima dată de Capsized, cea mai nouă (şi cred că singura) ispravă a canadienilor talentați de la compania Alientrap, mi-am imaginat un platformer dă™ acțiune şi explorare în stilul lui Metroid. Drept urmare, am sărit călare pe el cu gândul că voi bate câmpii cu grație trecând în revistă platformerele din tinerețe (Metroid, Super Metroid, Exolon, Exile etc.). Plănuisem şi un mic acces de nostalgie care i-ar fi uns la suflet pe ăi bătrâni. N-a fost să fie, căci după primele cinci minute de joc, primele lucruri care mi-au venit în minte au fost nu alte jocuri ci... surpriză

... o istorisire a lui Clark Ashton Smith (The Immeasurable Horror) şi singura povestioară SF a lui Lovecraft, „Între Zidurile din Eryx". Recunosc, am o mică obsesie vizavi de Lovecraft şi prietenii săi, dar Capsized chiar mi-a cauzat câteva flashback-uri cu lumile ciudate imaginate de Smith şi Lovecraft.

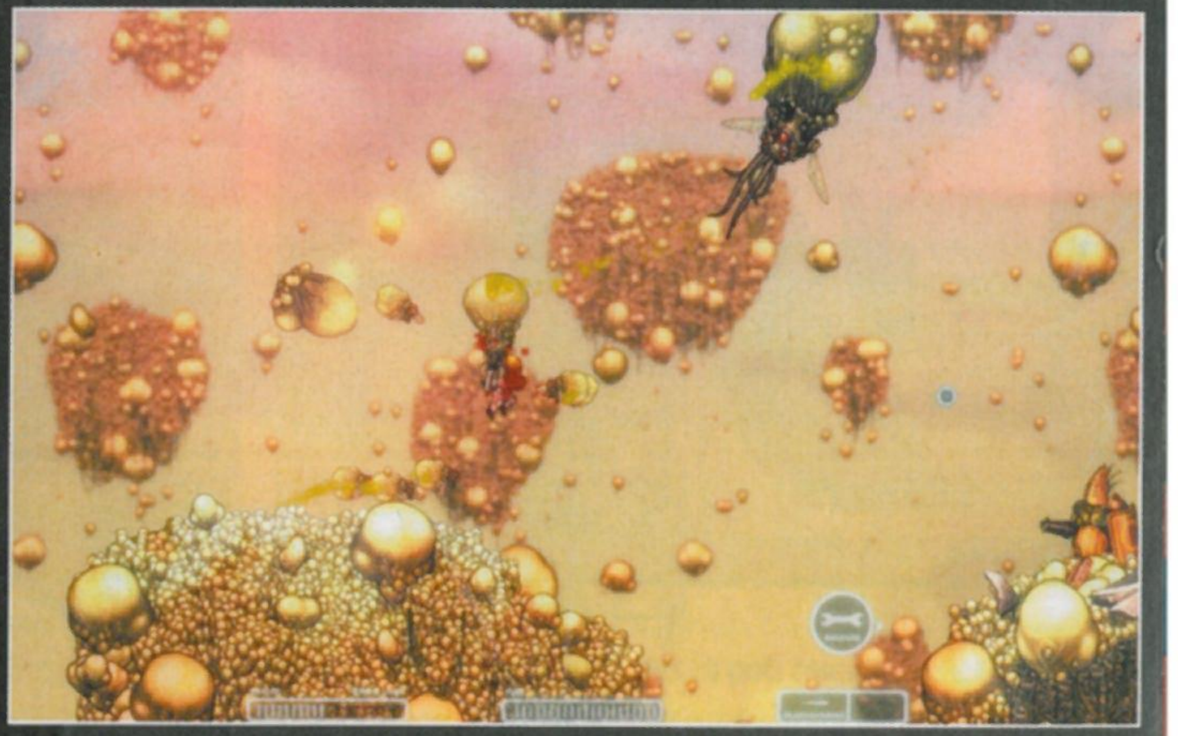






Jungla lui Venus

Dar să o luăm cu începutul. Capsized este un platformer/action 2D care te introduce în costumul unui astronaut proaspăt eşuat pe o planetă excesiv de misterioasă. Plină de verdeață şi de chestii galbene sau verzui care muşcă. Unele nu muşcă, dar arată de parcă ar muşca. Pe scurt, ca într-un SF delicios de vechi şi dulceag, te trezeşti cu racheta stricată pe o planetă ostilă. Atât de ostilă încât ți se pun la dispoziție şapte tipuri de arme (însoțite de un „grappling hook" fotonic) pentru a „negocia" cu localnicii. De-a lungul a douăsprezece misiuni (eu m-am oprit la a unsprezecea, planeta este mult prea frumoasă pentru a o părăsi după doar trei, patru ore cât durează, din păcate, campania) faci tot posibilul pentru a scăpa cu zile de pe planeta cea arătoasă şi duşmănoasă. În materie de gameplay, Capsized este un platformer clasic, cuminţel, care nu-şi asumă cine ştie ce riscuri de dragul inovaţiei sau, dimpotrivă, al tradiției. Nu te rătăceşti ca în Metroid (nivelurile sunt cam micuțe şi destul de liniare, cu vreo trei excepții şi nici ele majore), n-ai nevoie de reflexele unui ninja pe steroizi, iar inamicii sunt destul de uşor de păcălit (dacă termini cinci niveluri fără să tragi un foc, vei fi răsplătit cu un achievement, deci se cam poate) sau de eliminat dacă eşti tipul războinic. Pentru a condimenta puțin explorarea, există şi nițică fizică (şi câteva puzzle-uri care exploatează cu nesimțire legea gravitației), dar nimic ieşit din comun.



Una peste alta, am văzut şi jucat platformere mai bune decât Capsized (nu multe, dar e bine să ştiți că există). În schimb, rar mi-a fost dat să văd un joc mai frumos. Nu degeaba am amintit la început de Lovecraft, Clark Ashton Smith, J.G Ballard (în special The Drowned World) şi Bradbury, căci doar în scrierile lor am mai întâlnit asemenea peisaje de o frumusețe stranie. Recunosc fără ruşine, grafica m-a ținut lipit de monitor şi am ajuns să consider gameplay-ul doar un bonus. Mai târziu, când am reuşit să mă dezlipesc de joc şi am decis că ar fi timpul să mă apuc de scris, am suspinat puțin cu gândul la un posibil side-scroller cu grafica şi atmosfera lui Capsized şi gameplay-ul lui Metroid. Băi, ce minunăție de joc ar fi putut ieşi dacă oamenii de la Alientrap ar fi fost mai mulți şi mai hotărâți. Pe de altă parte, orice joc care îmi dilată pupilele şi mă face să-l ridic pe Andrei de la birou din cinci în cinci minute ca să-i arăt o garofiță agățătoare carnivoră sau o insuliță plutitoare bântuită de muscoi tentaculați îşi merită cei zece euro. Amin.

■ cioLAN



VERDICT LEVEL

\+
- grafica
- direcția artistică
- atmosfera

\-
- prea scurt

PE SCURT:
Am văzut şi am jucat platformere mai bune decât Capsized (nu multe, dar e bine să ştiți că există). În schimb, rar mi-a fost dat să văd un joc mai frumos.

8

Gen Action/Platformer **Producător** Alientrap Games **Distribuitor** Alientrap Games **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** capsizedgame.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.0 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM, DirectX 9

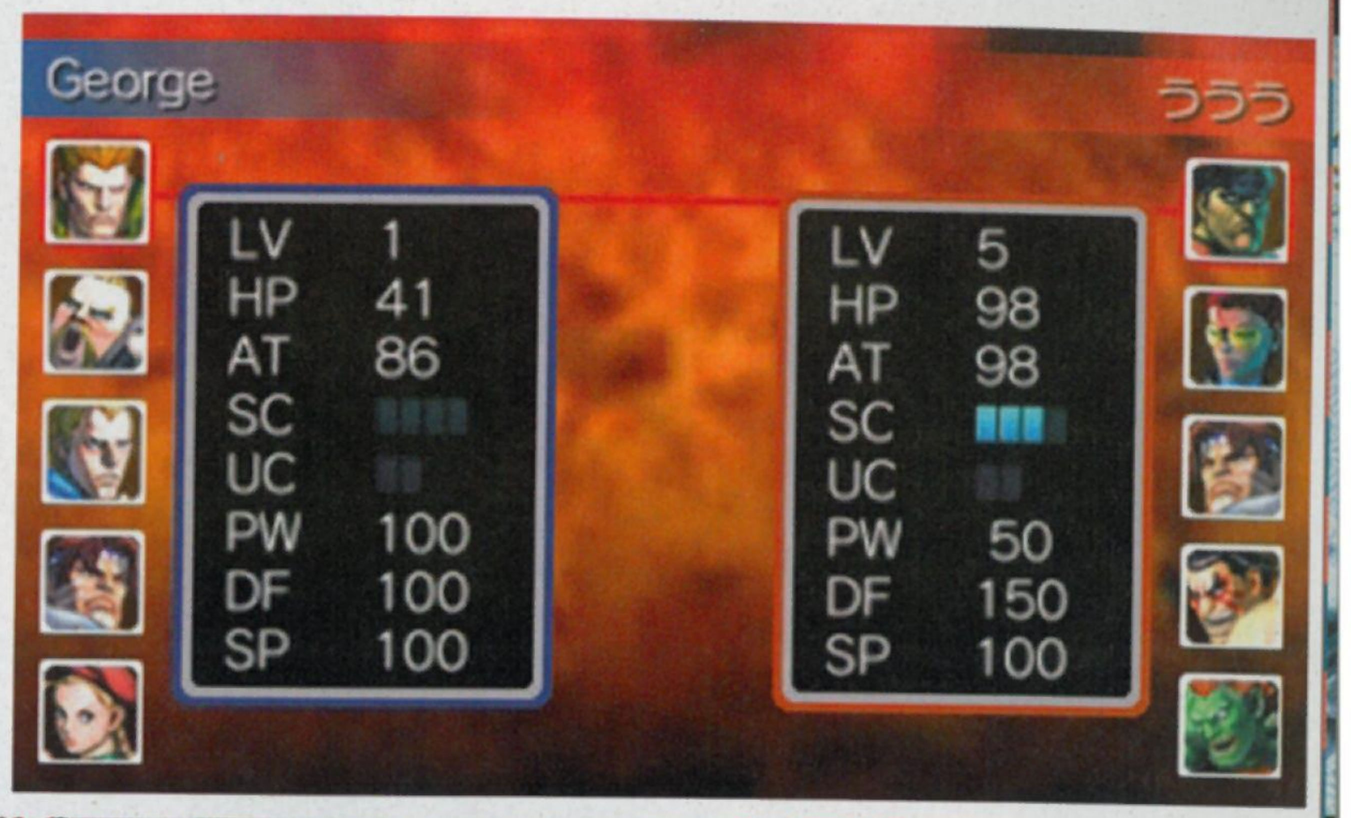
ALTERNATIVA SUPER METROID
O legendă între legende.



Caft pentru toate buzunarele







Mă simt dator să încep cu părerea pe care mi-am făcut-o despre noul gadget. Pe scurt, DS Lite pare o chinezărie ieftină într-o comparaţie calitativă cu noul 3DS, care, chiar dacă şi-a păstrat dimensiunile, a luat ceva în greutate cu ocazia noilor componente stivuite-n carcasă. Noul stick îşi face treaba cel puţin la fel de bine precum cel de PSP, iar imaginile afişate de display-ul superior nou-nouţ strălucesc prin claritate şi culoare. Am remarcat imediat şi noua implementare audio integrată, cu un sistem surround care, pe lângă calitatea net superioară a sunetului faţă de versiunile anterioare, a reuşit cumva să-mi confere o senzaţie plăcută de spaţialitate. Într-un minijoculeţ integrat, în care poţi colecţiona mutrele prietenilor şi le poţi împuşca în voie, mi-am dat seama cât de bun poate fi senzorul de mişcare integrat, care permite să ţinteşti mişcând consola ca pe o armă reală - chestie care mă face să aştept shootere memorabile, cu un control sublim pentru proaspătul 3DS. Sistemul stereoscopic de camere foto-video de pe căpăcel nu m-a dat pe spate, mai ales din pricină că au o toleranţă foarte scăzută la întuneric, aşa că nu prea merită folosite decât pe lumină bună, în schimb, după o primă impresie destul de proastă, afişajul 3D m-a cucerit, taman datorită lui Super Street Fighter IV 3D Edition.

Dacă tot ne-ai micşorat, măcar fă-ne 3D!

Cum v-am plictisit deja cu review-uri atât pentru SFIV, cât şi pentru varianta Super, nu voi mai trece în revistă gameplay-ul şi specificul jocului. Important este că în translaţia către 3DS, avem varianta Super din care nu s-a pierdut absolut nimic. Dimpotrivă, se bucură de tot felul de adăugiri care nu fac decât să diversifice şi să îmbunătăţească experienţa de joc, făcând din SSFIV 3D de departe (din satelit, mai exact) cel mai bun caft portabil pe care l-am văzut vreodată. Toţi cei 31 de luptători sunt la locul lor, cu arsenalul complet de mişcări şi costume alternative, ca şi decorurile în care schimbă politeţuri. Acestea din urmă şi-au mai pierdut puţin din detalii, însă în toiul bătăliei, este absolut insesizabil.

Spuneam de SF că mi-a arătat muşchii tehnologiei 3D de pe noua consolă: ei bine, cu el mi-am încântat şi obişnuit ochii cu implementarea Nintendo care îţi forţează privirea până când ajungi să separi planurile, rezultând o senzaţie de spaţialitate care nu necesită ochelari speciali. După o scurtă perioadă de acomodare, pe deplin convingător, efectul m-a făcut să butonez jocul numai cu reglajul 3D dat la maximum, fără dureri de ochi sau de cap nici în timpul folosirii consolei, nici după ce-am băgat-o înapoi în buzunar. Ba chiar ai posibilitatea să butonezi dintr-o perspectivă specială, de peste umăr, care îngreunează întrucâtva cafteala, dar pune realmente în valoare cea de-a treia dimensiune.

Touch Fighter

Că tot am ajuns la caftеală, deşi nu poate rivaliza cu un arcade stick, controlul pe 3DS este perfect funcţional şi surprinzător de comod, atât din pricina cuplului dpad / stick pentru mişcare, cât mai ales mulţumită unui truc la care au apelat producătorii. Anume, ecranul tactil este împărţit în patru butoane, care pot fi asociate, pentru fiecare personaj în parte, cu orice mişcare sau combo din listă. Astfel, începătorii se pot distra fără să-şi prindă degetele-n butoane, în timp ce avansaţii pot muta rolul trăgacelor laterale, incomod de folosit la cafturi pe orice controller, direct în continuarea butoanelor fizice de pe dispozitiv, pentru a avea la îndemână şi Heavy Punch / Kick, başca vreun combo care iese mai greu pentru un personaj anume. Deşi unii ar putea spune că oferă un avantaj necinstit, în realitate, pentru multiplayer, poţi pune condiţia ca ecranul tactil să fie limitat la mişcări obişnuite, ceea ce anulează orice avantaj de acest gen.







Dacă partea de single are modurile Arcade, Versus, Training şi Challenge-urile specifice fiecărui personaj în parte, multiplayer-ul aruncă pe tavă, pe lângă modul Vs direct o variantă Download&Play, pentru a putea lupta cu un posesor de consolă care nu are şi jocul, una online (mi-a zis că „service not available in your country" ca şi restul serviciilor online de 3DS, spre marea mea dezamăgire) şi în sfârşit modul StreetPass, care adaugă o dimensiune de minijoc social fighter-ului. Nu am avut cu cine să-l încerc, dar am înţeles că poţi colecţiona figurine ale adversarilor, făcându-ţi o adevărată armată de luptători, personalizabili şi pe care-i poţi creşte în nivel şi ca atribute întocmai ca într-un RPG. Sună bine.

Una peste alta, nu prea pot găsi vreun cusur major nici consolei, nici acestui excelent titlu de promovare. În schimb, bat obrazu' către Nintendo că nu aduc suport oficial pentru serviciile online şi în ţara noastră. La o adică, preţul consolei în România este întreg, de ce n-ar fi la fel şi funcţionalitatea?

■ **Caleb**

VERDICT LEVEL

+
- transpunere fidelă şi completă pe micul 3DS, ba chiar valoare adăugată
- implementarea controlului tactil, personalizabil pentru fiecare luptător
- scoate tot ce e mai bun din efectul 3D al consolei

–
- serviciile online indisponibile în România
- trăgacele, dificil de folosit într-un fighter

PE SCURT:
Cel mai bun caft de consolă portabilă, copie 1:1 +10 SSFIV, face cinste noii platforme mobile de joacă cu o implementare de excepţie şi utilizarea exemplară a resurselor 3DS şi a noii funcţii 3D. Păcat că gadgetul este atât de scump şi că Nintendo nu ne bagă-n seamă ţara pe online.

9

Gen Fighter **Producător** Dimps/Capcom **Distribuitor** Capcom
Ofertant TNT Games **ON-LINE** streetfighter.com/us/ssfiv3d



DWARFS!?

Sap'adânc!

Când noaptea se îngâna cu ziua, iar astenia de primăvară tocmai începea să dea într-o confortabilă depresie estivală, am îndrăznit să contemplu climatul economic ostil care m-a determinat să vin cu RAM-ul de acasă când vreau să joc Shogun 2 la redacție. După trei ore de contemplare sănătoasă (cu mici pauze pentru țigară şi planuri de viitor) şi alte patru de Phillip K. Dick, am ajuns la sănătoasa concluzie că e mai bine să cari tehnologie de acasă la muncă (şi nu invers, cum se întâmpla în vremurile bune) decât să cari un târnăcop şi să sapi adăposturi antiatomice pentru un război care se încăpățânează să întârzie. Sau era o autostradă. Sau un beci pentru cele patruzeci de fecioare promise de vărul Mustafa dacă sap puțin pe sub Casa Poporului? Naiba să le ia de realități, poate Dick chiar are dreptate, eu sunt rodul imaginației fecunde a unui miner cu o pasiune nesănătoasă pentru antracit, uraniu şi ciuperci, iar tot ce scriu acum se va pierde fără urmă în chioşcurile cu program flexibil din subconştientul productivului săpător. Complicat. În fine, imaginar sau nu, parcă e mai bine la LEVEL decât la sapă. Mai ales atunci când realizezi că poți evita asemenea crize existențiale (şi pe Mister K, dar nu recomand) ocupându-ți mintea fertilă cu un time-waster/puzzle îndobitocitor (în sensul bun) care îmbină cele două ocupații străvechi: joaca şi sapa.

Cad stânci de fier În lupta dusă de brigadier

Aşadar, spre prânzişor, după o noapte de nesomn, am pus mâna pe Dwarfs!? (sunt uşor confuz, dar ăsta e titlul complet). Şi iată-mă proaspăt instalat în fotoliul directorial al unei OSNGPPBA (Organizație Subterană Non-Guvernamentală Pentru Profit şi Bunăstare Auriferă), având în subordine o brigadă de vajnici mineri păroşi de talie mică şi mijlocie. Preț de vreo câteva ore, asemenea brigadierului-supraom din poveştile moralizatoare comuniste, am smuls bogățiile naturale din măruntaiele pământului alături de ortacii mei bărboşi şi ne-am războit cu ultimele vestigii verzi şi cocoşate ale vechii orânduiri burghezo-nihiliste a adâncului.







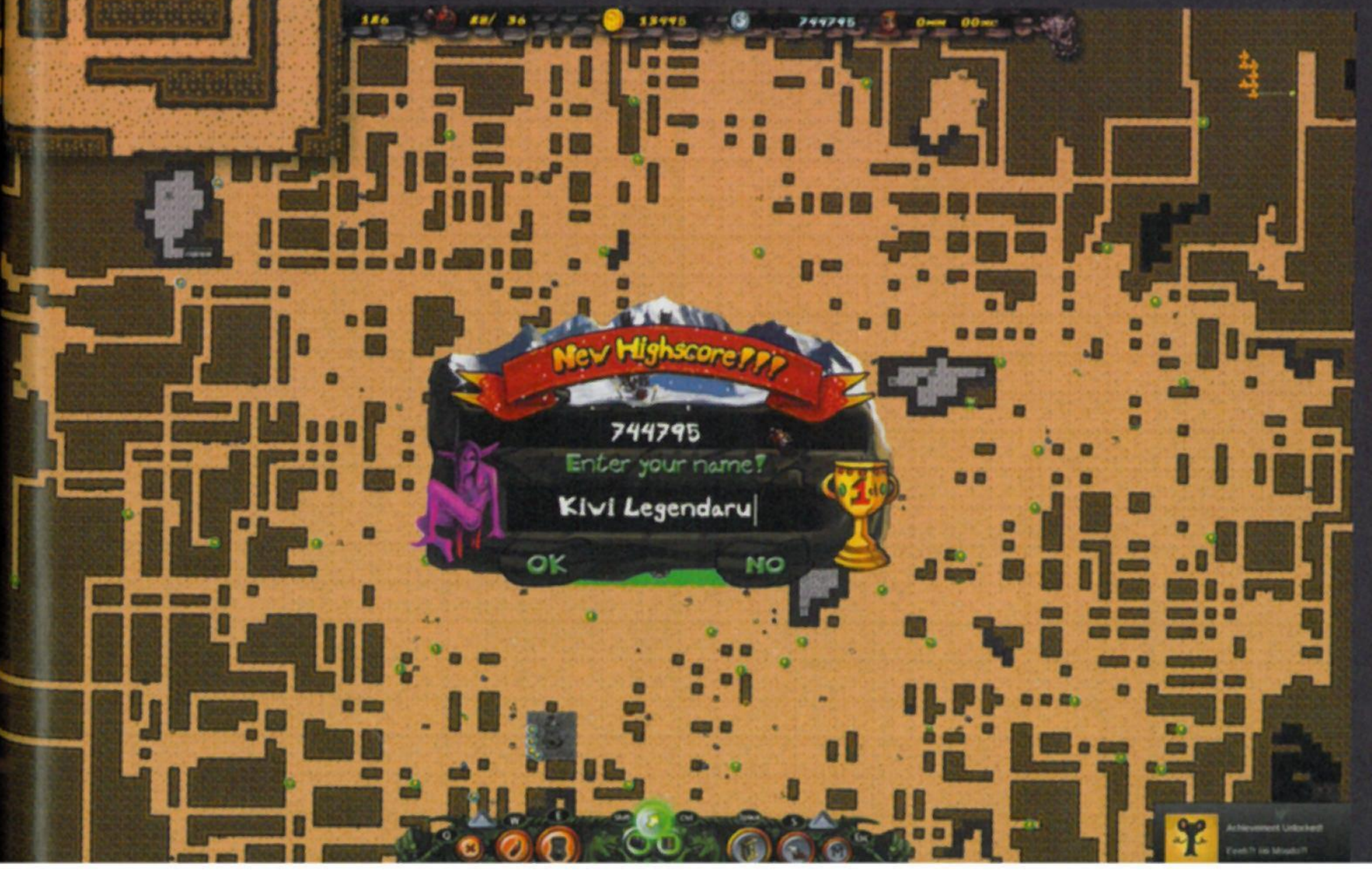


Cum spuneam şi mai sus, Dwarfs!? este un joculete de strategie cu miros de puzzle în vâna străvechiului Diggers (un fel de Lemmings cu mineri, poate voi scrie despre el la un Retro viitor). Pe scurt, primeşti în gestiune un outpost subpământean care generează mineri dwarfi. Minerii nu pot fi controlați în mod direct şi o ard de capul lor prin subterană (generată aleatoriu) şi, în general, sapă pe unde apucă. În cazul optim dau peste un zăcământ bogat sau pătrund curioşi într-o peşteră doldora de comori. Aurul curge, achievement-ul vine, toată lumea e în culmea fericirii. În cazul mai puțin optim, peştera care speri că îți va aduce o pensie măricică şi o bătrânețe în lux şi trândăvie adăposteşte un lac subteran care, lăsat de izbelişte, îți va inunda galeriile cu tot cu săpători. Când nu e apă, e lavă, iar când nu e lavă, e o satană lacomă care îți înghite lucrătorii. Înainte să strigați cuprinşi de uimire „ce screensaver meseriaş, Ciolane!", ar trebui să ştiți că jucătorul nu e doar un spectator pasiv. Lucrătorii pot fi convinşi să sape în direcția dorită de voi. „Indicațiile" (practic câteva linii trase cu şoarecul prin peşteră) costă şi voi trebuie să decideți când e cazul să vă bazați pe liberul arbitru al pălmaşilor şi când e mai indicat să investiți ceva bănuți ca să ajungeți cât mai rapid la un zăcământ bogat. Mai puteți construi mici barăci, de unde puteți recruta soldații necesari atunci când săpătorii descoperă un trib de goblini, o familie fericită de păianjeni supraponderali sau bârlogul unui boss îndrăcit. Şi cam atât. Dwarfs!? e un joculete simpluț şi, în maximum o oră (în modul arcade puteți specifica la început durata unui joc), puteți descoperi cam tot ce are modul arcade de oferit în materie de management minier. Dacă nu vă lăcomiți şi îl jucați în sesiuni scurte, între două rapoarte sau, de ce nu, până se instalează The Witcher 2, veți obține maximum de distracție. Posibil să vă prindă mai strâns dacă vânați achievement-uri.



Când vă săturați de minerit, puteți încerca modul Base Defense, un tower defense clasic şi drăguțel. Cu schepsis: labirintul este creat de un dwarf care sapă drum de la portalul care spawnează monştri până la outpost. Lăsat de capul lui, piticuțul încearcă să găsească cel mai scurt drum către outpost, ceea ce ştim cu toții că este un mare „AŞA NU" al oricărui tower defense cinstit. Labirintul trebuie să fie... labirintic, nu o diagonală nenorocită. Folosindu-vă de mica (şi chiar e mică!!) sumă alocată la început, trebuie să ghidați minerul şi să obțineți un labirint mai de Doamne-ajută înainte ca monştrii să dea năvală peste cartierul general. Pe parcurs, se vor mai deschide alte trei portaluri (asta înseamnă că va trebui să economisiți ceva bănuți şi pentru săpăturile ce vor urma), după care monştrii vor curge la infinit, iar voi trebuie să rezistați cât mai mult cu ajutorul celor opt tipuri de turnulețe din dotare. Frumos, dar şi acest mod îşi cam pierde farmecul după ceva timp, mai exact atunci când reuşeşti să descoperi formula perfectă care te va ține în viață cel puțin două ore. Moment în care intră în acțiune câteva moduri bonus, care mai prelungesc puțintel durata de viață a micii comunități subterane. Cumulat, cred că puteți obține vreo 10 ore de distracție casual alături de scunzii mineri, ceea ce mi se pare de bun simț pentru un joculete de 9 euro. Ce mă zgândăre pe creier este că se putea mai bine. Şi mai mult. Cu puțin efort, Dwarfs!? putea fi un joculeț de talia genialului Plants vs Zombies, pe care Caleb îl butonează ca disperatul pe aici (pe PC şi DS). Aşa rămâne doar un casual drăguțel, util pentru perioadele moarte de acasă/muncă/cârciumă-cu-internet. În opinia mea, îşi merită cei nouă euro (dacă vă prisosesc), dar devine un must buy doar la o reducere.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- dwarfi
- amuzant
- base defense

–
- prea simplu

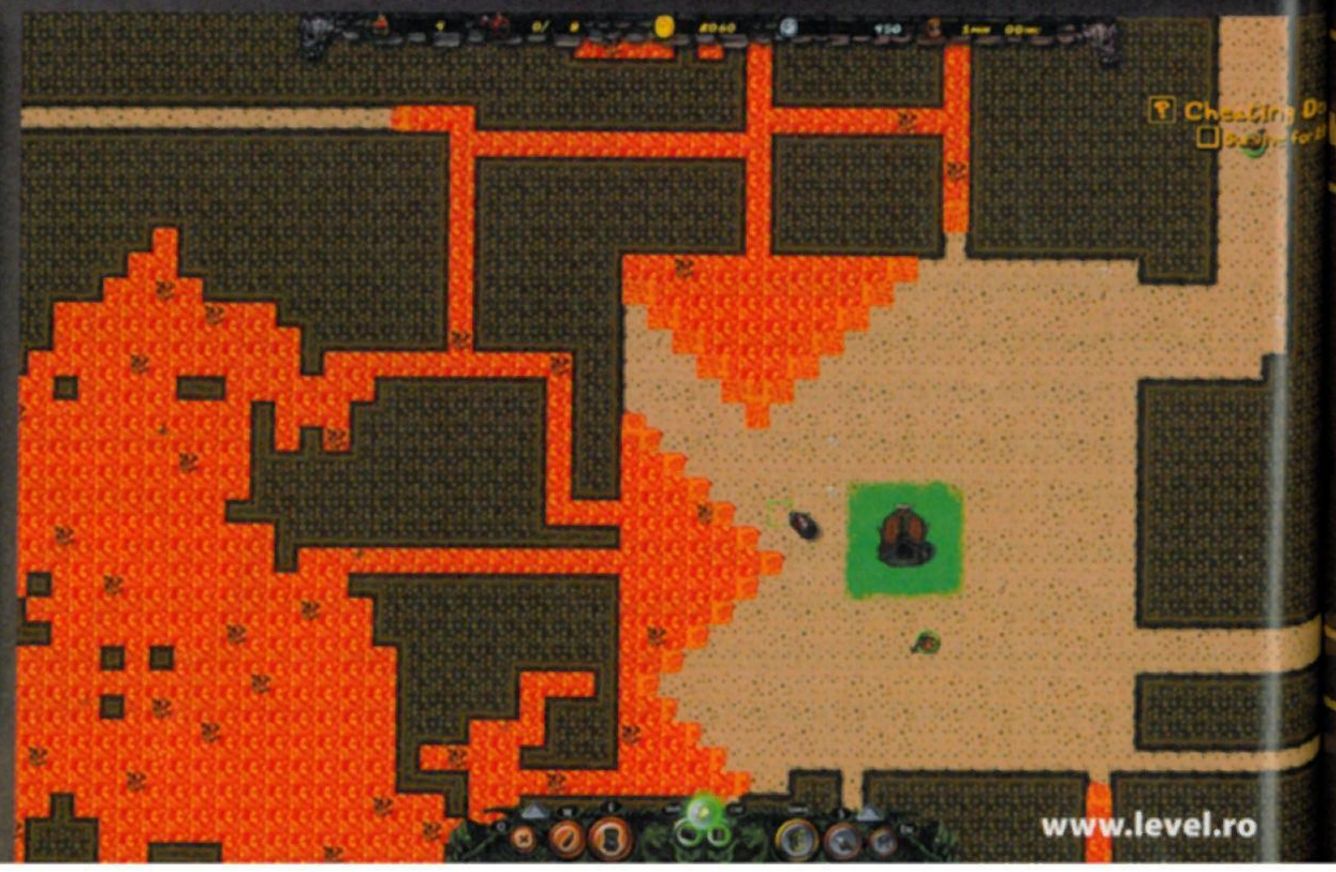
PE SCURT:
Un casual drăguțel, amuzant, util pentru perioadele moarte de acasă/muncă/cârciumă-cu-internet.

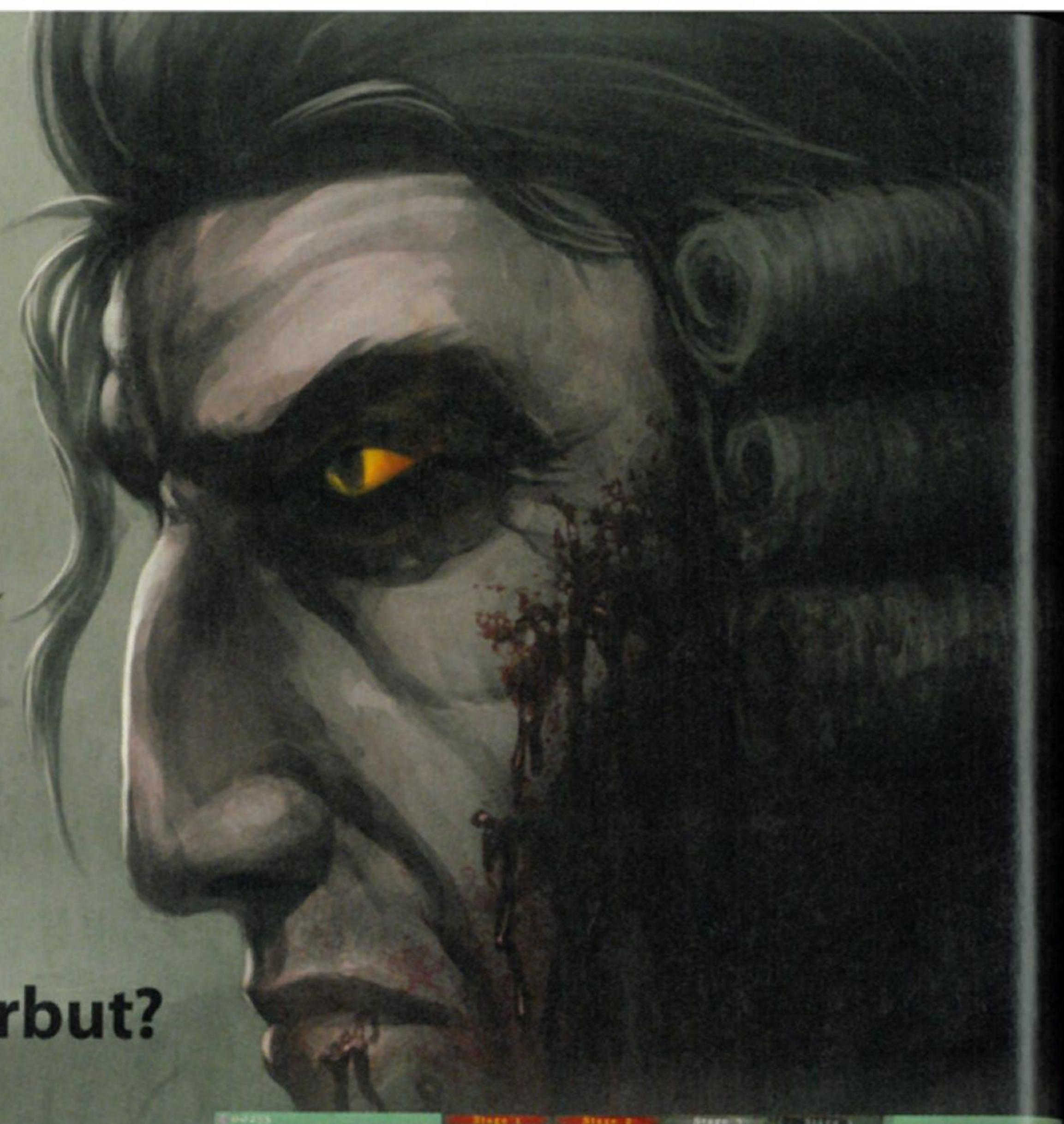
7.5

Gen Strategie/Puzzle **Producător** Power of 2 **Distribuitor** Tripwire Interactive
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** dwarfs-game.com

CERINTE MINIME:
Procesor 1.7 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM, DirectX 9

ALTERNATIVA PLANTS VS ZOMBIES
Plante contra zombie. Ce ți-ai putea dori mai mult?





DEAD MEETS LEAD

... şi dacă nu înghiţi plumb, faci scorbut?

De când cu febra achievement-urilor, am căpătat sănătosul obicei ca, atunci când îmi pică pe mână un joc cu aşa ceva, să le studiez cu atenţie şi să râd cu poftă atunci când văd că sunt răsplătit cu !PUNCTEEE! că m-a dus capul să dau dublu clic pe executabilul jocului. Dead Meets Lead are şi el achievement-uri ca orice joc care se respectă. Primiţi achievement-uri pentru 70 de zombi făcuţi una cu pământul în doar 10 secunde, pentru 1 000 de kill-uri, pentru 5 000, pentru 10 000, pentru 20 000, the usual business, cum ar zice englezul. Mai sunt câteva care îmi scapă, dar ce mi-a atras atenţia înainte să mă apuc de joc a fost „Going Crazy and Loving It". And KKKKKRAZY I went! Pentru că buclucaşul achievement i se arată doar perseverentului care reuşeşte performanţa de a relua de 50 de ori (consecutiv!) un nivel. Fără să îl termine. Atunci am râs. Acum mai am cinci încercări şi E AL MEU! Numai al meu! Muahahahahahahahahahah!!!!

Vlad meets Dead

Dead Meets Lead este un hack and slash cu mulţi zombi şi un pirat. „Mulţi zombi" înseamnă că poţi căpăci în jur de o mie în prima jumătate de oră. Piratul e numai unul şi, în ciuda perucii antiglonţ, va încasa măciuceala vieţii lui dacă îşi închipuie că Dead Meets Lead e o plimbărică lejeră prin parc sau „Diablo 2 pe Hell" în limbaj de specialitate. Şi eu am fost luat prin surprindere. Aşteptându-mă la un tutorial lin, molcom, ca pentru un zombi modern cu căşti şi ochii injectaţi, am reuşit să dau colţul în exact cincisprezece secunde. După ce m-am pregătit spiritual de măcel, am amânat inevitabilul cu vreo 30 de secunde. Într-un final, am intrat în ritm şi am dovedit nenorocitul ăla de nivel. Greu, tată. Şi să vă spun de ce. Personajul principal, Căpitanul Fără Nume, un ex-pirat (şi viitor expirat dacă zombi au un cuvânt de spus, hăhăhă) naufragiat pe insula El Mirando, un paradis al morţilor vii, nu e chiar clasicul erou de hack and slash modern. Nu creşte în nivel, nu capătă noi abilităţi şi este fragil rău. Nemorţii nu lasă în urmă 1 000 de armuri, grende cu fragmentaţie şi puşti de asalt, poţiunile de viaţă nu la marginea şanţului şi muniţia pentru potentul puşcoci e destul de rară, iar atunci când o găseşti, nu-ţi prea vine să te bucuri, căci asta înseamnă de obicei un val imens de zombi şi peste 80% şanse să dai colţul pentru a zecea oară.

Singurul avantaj al piratului minune este rage-ul, o „resursă" care se acumulează pe măsură ce tai nemorţi. FURIA poate fi păstrată, ceea ce înseamnă bonusuri la viteza de atac şi damage, sau poate fi cheltuită pe singurele două atacuri speciale (cel ranged, presupunând că ai plumbi, sau cel melee). Când nu ataci, rage-ul scade, deci nu e prea indicat să te ţii prea mult timp departe de hoarda morţilor vii plănuindu-ţi atacul. Drăguţ, de multe ori chiar stai pe gânduri dacă e mai indicat să ţii cu dinţii de rage în speranţa că următorul val te va prinde în formă sau să îi pocneşti în numele Tatălui cu atacul special. În „misiuni" câştigaţi arginţi pe care îi puteţi cheltui pe una dintre cele trei arme melee. Dacă flinta de la început nu vă mai satisface, există şi o selecţie de cinci puşcoace, fiecare cu avantajele şi dezavantajele sale. Şi cam atât, căci Dead Meets Lead e un joculeţ prea puţin complex, care cred că s-a bazat foarte mult pe formula „piraţi vs zombies" (atrăgătoare, ce-i drept, căci dacă nu erau piraţi şi zombi în joc, nu-l butonam mai mult de o oră) şi ceva mai puţin pe elementele care au consacrat genul hack and slash. Asta nu înseamnă că Dead Meets Lead merită aruncat la coşul de gunoi al istoriei. E destul de ieftin (şapte euro), nu e chiar atât de brainless cum l-am considerat la început (pe alocuri chiar se întrezăreşte o inteligenţă malefică), iar un om cu timp liber şi/sau răbdare în mod sigur va găsi suficiente motive să vâneze achievement-ul cel cu 20 000 de dihănii omorâte.







cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- zombies
- piratul
- măcel crâncen
- titlul

−
- foarte frustrant pe alocuri
- prea puţine „cârlige"

PE SCURT: Mă aşteptam la mai mult de la un joc cu zombi ŞI piraţi, dar dacă vă plictisiţi şi credeţi că sunteţi prea calmi, încercaţi-l.

7

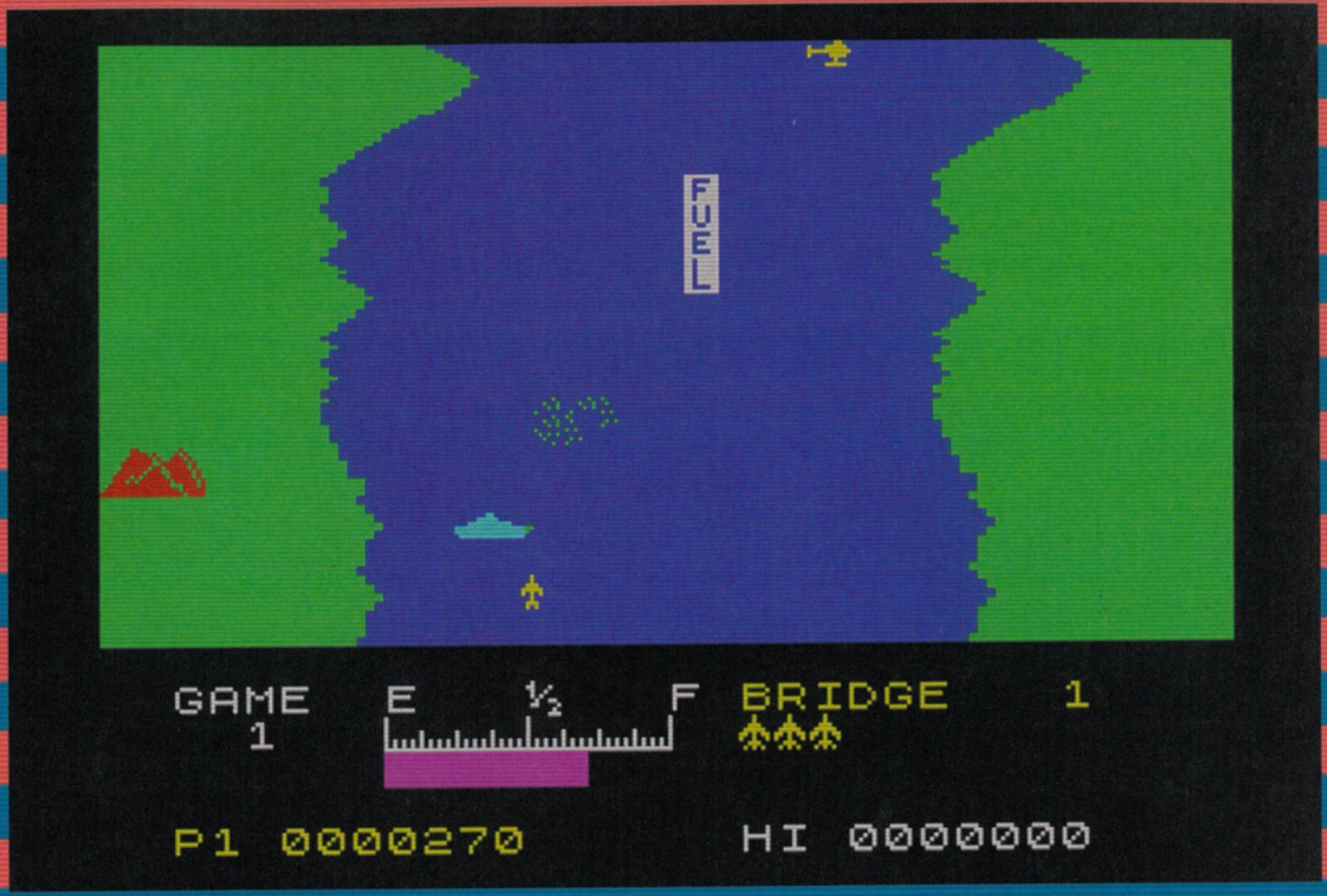
Gen Hack and Slash **Producător** Keldyn Interactive **Distribuitor** Keldyn Interactive **Ofertant** deadmeetslead.com **ON-LINE** deadmeetslead.com

CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.0 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM, Shader 3.0

ALTERNATIVA ZOMBIE SHOOTER
Shooter izometric cu zombi într-un decor modern. Cu mai multe arme şi mai puţini duşmani.







Program: RiverRaid

Crește inima în mine când văd cum giganții Industriei își apără vechile proprietăți intelectuale cu o înverșunare demnă de o cauză mai bună. Iau doza lunară de Spectrum de pe site-ul www.worldofspectrum.org, un site doldora de vechituri utile și mai ales legale. Din când în când, să zicem atunci când ți se face dor de un Spellbound Dizzy, vei afla cu stupoare că unii publisheri aflați încă în viață (Codemasters, Activision) țin cu dinții până și de o „stârpitură" de câțiva kilo și nu au acordat mirificului site/muzeu dreptul de a distribui un joc de care au auzit doar gamerii bătrâni și avocații companiei. Este și cazul lui River Raid, distribuit pe vremuri de către Activision. Pot juca o mie de variante flash sau remake-uri gratuite, dar dacă vreau să mă comport ca un adevărat semi-elitist (adevăratele elite au APARATUL, nu recurg la emulatoare ca fakerii) și să-l butonez într-un emulator pentru un eventual Retro din luna iunie, sunt obligat să recurg la aceleași metode care mi-au asigurat o copilărie de gamer. The high seas...

River Raid era un arcade portat pe Spectrum, care înfrumuseța sala de jocuri din tabăra Tuzla. Unde, mulțumită aventurii aviatice pe râul fără de întoarcere, am ratat singura mea șansă de a mă întoarce bronzat de la mare. Ceva mai târziu, când am dat taberele cu săli de jocuri electronice pe corturile cu gândaci, am descoperit efectele terapeutice ale alcoolului consumat la umbră, pe terasă, și adio bronz estival. Dar înapoi la răul de pe râu. Apărut inițial pentru consola Atari 2600 în 1982, River Raid a fost portat pentru Spectrum abia doi ani mai târziu, în 1984, tradiție care s-a păstrat până în ziua de azi. Un adevărat deschizător de drumuri, River Raid a fost primul joc video luat în colimator în Germania Federală, de către fostul Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (în traducere liberă Departamentul Federal pentru Documente Dăunătoare Persoanelor Tinere) și declarat ca fiind ... dăunător. Minorilor.

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Citez: „Minorii vor intra în rolul unui luptător neînduplecat, un adevărat agent al distrugerii (...). Jocul oferă copiilor o educație paramilitară (...). Expunerea prelungită duce la crampe musculare, furie, agresivitate, gândire dezordonată și dureri de cap." River Raid a rămas extrem de dăunător minorilor refegiști până în 1989, când a devenit dăunător și pentru cei din Est, reuniți astfel cu frații lor întru cenzură. Treisprezece ani mai târziu (2002), un publisher pornit să obțină ceva profit din hiturile optzeciste a reușit să convingă Sfânta Comisie că educația paramilitară oferită de River Raid a pornit de la premisa total greșită că avioanele se pot controla cu trei taste și, astfel, nu are o aplicație în lumea reală. Comisia s-a ținut tare, dar cum în cei douăzeci de ani de existență River Raid n-a reușit să convingă nici măcar un minor să fure supersonicul din garajul familiei și să semene haos și deznădejde pe Rin, ze germans au fost nevoiți să cedeze, iar River Raid a fost declarat „Free for all ages" și vândut într-o compilație pentru PlayStation 2. Desigur, prin '90, când am pus mâna pe el și eram doar un alt... entuziast la Tuzla, cu pielea albă ca brânza dietetică, iar Germania era un mit, nu cunoșteam aceste detalii suculente și m-am bucurat de el ca orice alt puștiulică. Mândru nevoie mare că se dă cu avionul pe râu. Un râu ca toate râurile patriei, cu elicoptere, crucișătoare și tancuri la mal.

0 OK, 0:1

CANNON FODDER



War never been so much fun

S-a dovedit că nimic nu ațâță mai mult curiozitatea tânărului gamer decât un scandal bine organizat. Așadar, pentru a vă capta atenția, voi deschide rubrica Retro cu un preacinstit scandal care a avut loc prin 1993 în Marea Britanie. Vedeți voi, iureșurile mediatice care au implicat un joc video n-au fost patentate de Grand Theft Auto. Originile lor se pierd în negura istoriei și se presupune că prima victimă a presei preistorice a fost inventatorul șahului, omorât cu pietre de o mulțime înfuriată că albul din tribul dușman mută primul, deși dreptatea se află clar de partea tribului negru. Călătorim câteva mii de ani în viitor și ajungem în 1993, în Marea Britanie, unde Sensible Software a îndrăznit să scoată un joc de război la doar 8 decenii după Marele Măcel. Inculpatul se numea Cannon Fodder și putea fi recunoscut după umorul ușor tragic, gameplay-ul genial și, mai important, floarea de mac de pe copertă. Deși orice individ cu mintea întreagă ar fi detectat satira crâncenă la adresa pierderii inutile de vieți omenești, toate privirile s-au oprit asupra nevinovatei flori (care, într-un final, a fost îndepărtată de pe cutie, dar poate fi admirată în întreaga ei splendoare pixelată în title screen).
Întâmplător sau nu, macul era simbolul Legiunii Regale Britanice, o asociație importantă de caritate înființată în 1921 de către câțiva veterani britanici ai Marelui Război. Într-un act de sfidare supremă, revista Amiga Power a decis să-și ornamenteze coperta numărului 32 cu Sfântul Mac, fapt care a atras atenția unui tabloid (scârbit de violența excesivă redată în 256 de culori) și, implicit, a Legiunii. Jocul a fost declarat un afront la adresa veteranilor de război, pe motiv că trivializează sacrificiul milioanelor de soldați care și-au găsit sfârșitul în tranșee. Din rațiuni comerciale, revista a modificat coperta, iar publisher-ul jocului i-a urmat exemplul și a înlăturat buclucașa floare de pe coperta jocului. Impactul social a fost, ca de fiecare dată, același. Jocul a fost interzis în Germania, în toate colțurile lumii, oameni care n-au jucat Cannon Fodder au măcelărit alți oameni care n-au jucat Cannon Fodder, nigerienii și-au văzut în continuare de scrisori și s-a stabilit odată și pentru totdeauna că violența virtuală scoasă din context e mult mai degradantă decât cea reală pusă în context. Războiul a rămas la fel de amuzant, mai ales când apeși pe butoane, desenezi săgetuțe roșii și încercuiești dealuri cu markerul pe hărțile tactice. War never been so much fun...

„The Jungian thing, sir!"

După toată poliloghia de mai sus, sigur vă închipuiți că bestia cu chip de joc video pre nume Cannon Fodder este o făcătură propagandistică de prost gust care glorifică violența și războiul. Nope. În cuvintele autorilor: „As Cannon Fodder demonstrates in its own quirky little way, war is a senseless waste of lives and resources. We hope you never find out the hard way." Este un joculete bestial și provocator de dependență (cu un puternic mesaj antirăzboi, în caz că nu s-a prins nimeni), în care tu, un umil ofițeraș din tabăra Verzilor, primești în custodie câteva kilograme de carne pixelată de tun, iar datoria ta e să elimini orice Albastru care îți intersectează câmpul vizual în timp ce mărșăluiești cu mouse-ul printr-un peisaj superb. Nu ți se oferă un background, nici măcar nu știi dacă porți lupta cea bună sau dacă ești separatistul ticălos care e dator mass-mediei cu o mie de morți violente. Îți faci treaba, îndeplinești obiectivele stabilite la începutul misiunii, încerci să depășești cu succes o serie de obstacole puse în cale de designerii de nivel și treci la misiunea următoare cu un sentiment de împlinire și satisfacție. Cum se întâmplă de obicei în jocurile video. Sau la seminarul de analiză matematică, dacă te pasionează subiectul.

Ce mi se pare fantastic la Cannon Fodder este că, deși nu ți se dă aproape niciun motiv să îți ții soldații în viață între misiuni (avansează în grad, dar asta nu modifică cu nimic capacitatea de luptă, e doar o chestie de e-peen), în mod sigur vei relua un nivel doar pentru că Ubik, cel pe care l-ai cunoscut încă din a doua misiune, a devenit ubicuu după ce a călcat pe o mină din cauza neatenției tale. În principiu, singura condiție e să termini jocul înainte să ți se termine rezerva de recruți, ceea ce nu e imposibil având în vedere că ai la dispoziție peste 200 de omușori gata să-și dea viața pentru idealurile nobile ale Liderului Verde și Nevăzut. Dar nu vei dori să consumi răcani pe bandă rulantă, și asta le-a scăpat din vedere detractorilor. Pentru că fiecare recrut din cei două sute și ceva de pixelați trași la indigo a fost botezat. Nu sunt anonimii din Command and Conquer, sunt Jools, CJ, RJ, Ubik, Hector, Tosh, Elroy, Salami și așa mai departe. Și, vorbesc din experiență, ți se rupe inima când veteranul Jools dă colțul doar pentru că nu te-a dus capul să încropești un plan mai de Doamne-ajută. Sau nu ai fost îndeajuns de rapid. În caz că uiți de zecile de soldați pe care nepriceperea ta i-a băgat în groapă (mare atenție cu grenadele, nu de puține ori acoperișul zburător al unei foste barăci mi-a strivit jumătate din squad, trebușoară preluată și de Z), între misiuni, în spatele cozii din fața oficiului de recrutare tronează o mândrețe de deal pe care, dacă nu ai grijă, îl vei acoperi cu mormintele celor căzuți. Iar în background rulează o melodioară tristă care numai la glorie și victoria națiunii nu te duce cu gândul. Dacă stau să mă gândesc, când eram mai mic și mai impresionabil, parcă mă simțeam prost că nu mă joc Tetris sau alt joculeț în care nu mor oameni din cauza mea. Contrastele (intenționate, nu cred că trebuie să explic cuiva care nu lucrează la un tabloid cum funcționează satira) din Cannon Fodder m-au dus automat cu gândul la dialogul dintre Joker (cel cu semnul păcii pe piept și Born to Kill pe cască) și sergentul de instrucție din Full Metal Jacket. The duality of man. The Jungian thing, sir.

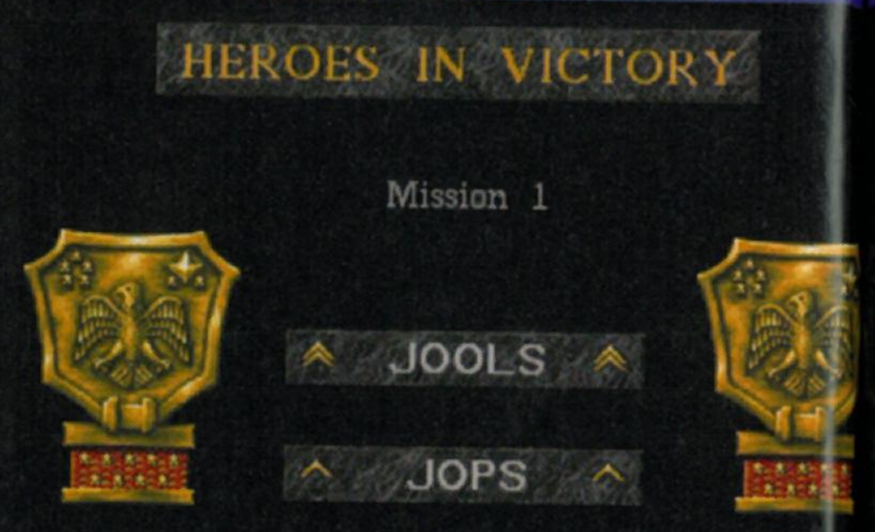
Pe de altă parte, în timpul misiunilor, războiul era cu adevărat fun. Și nu la modul „hăhăhă ce fain i-au zburat picioarele ăluia!", ci în sensul în care un joc video poate fi fun (adică varietate, gameplay atractiv, dificultate, level design inteligent etc.) și provocator. După Syndicate, Cannon Fodder este cel mai bun action-strategy pe care l-am butonat în „tinerețe" și, pentru mine, e la fel de atractiv ca acum 10 ani (îl reiau regulat, o dată la câteva luni, mai ales de când am putut juca versiunea de Amiga pe WinUAE).
Recomand cu mare căldură versiunea de Amiga (merge brici pe emulatorul WinUAE și nu are nevoie de setări speciale). Personal mi se pare că versiunea de Amiga arată ceva mai bine, dar nu mă credeți pe cuvânt, poate e nostalgia de vină și faptul că am tânjit după un Amiga când eram kinder. Muzica și sunetul, în schimb, sunt net superioare versiunii pentru DOS (pe care o puteți cumpăra de pe Good Old Games împreună cu sequel-ul, Cannon Fodder 2). De exemplu, melodioara clasică „War never been so much fun" (cu versuri și instrumentație de Doamne-ajută) o veți regăsi doar în intro-ul versiunii pentru Amiga. Așadar, după ce terminați Magicka Vietnam, instalați emulatorul de Amiga și dezlănțuiți-vă cu jocul care i-a inspirat pe suedezi. „As Cannon Fodder demonstrates in its own quirky little way, war is a senseless waste of lives and resources. We hope you never find out the hard way."

■ cioLAN





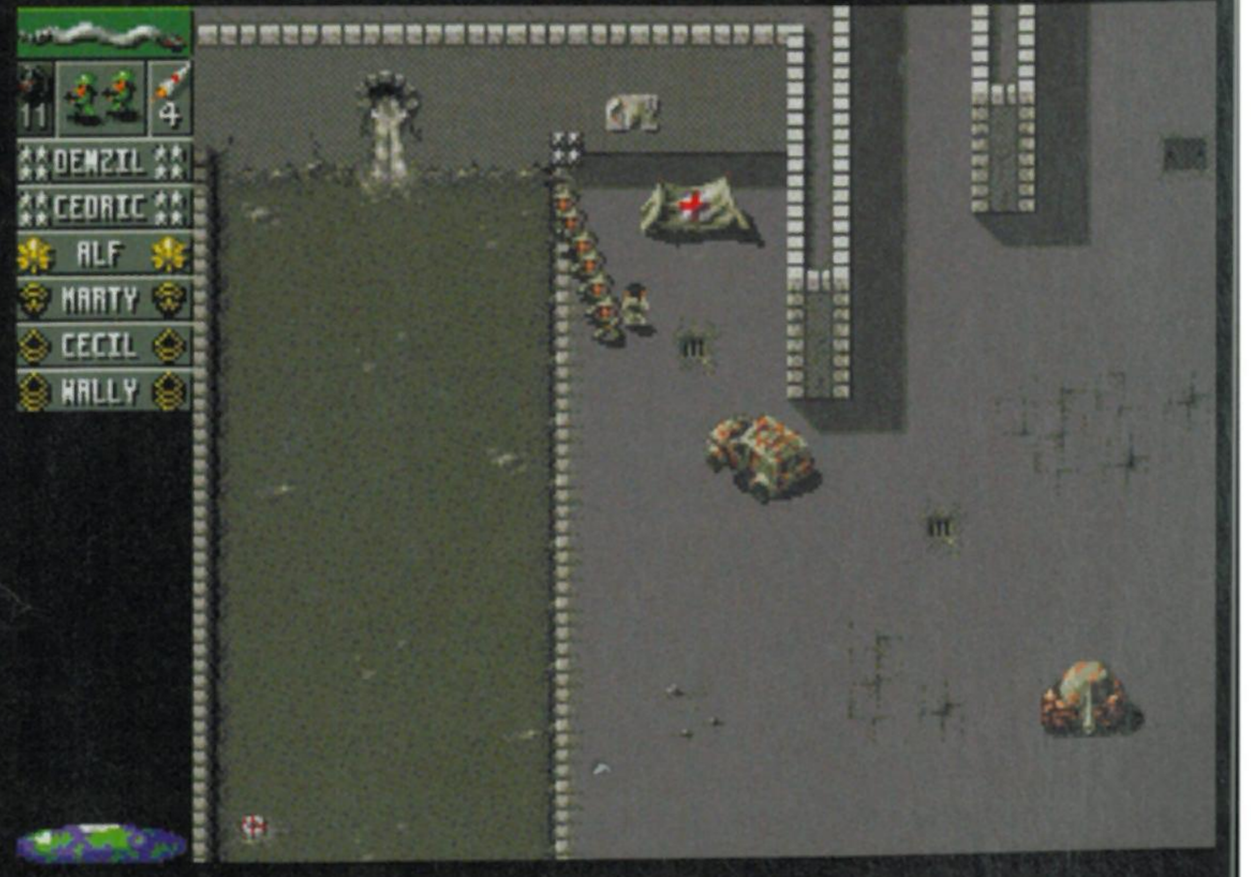




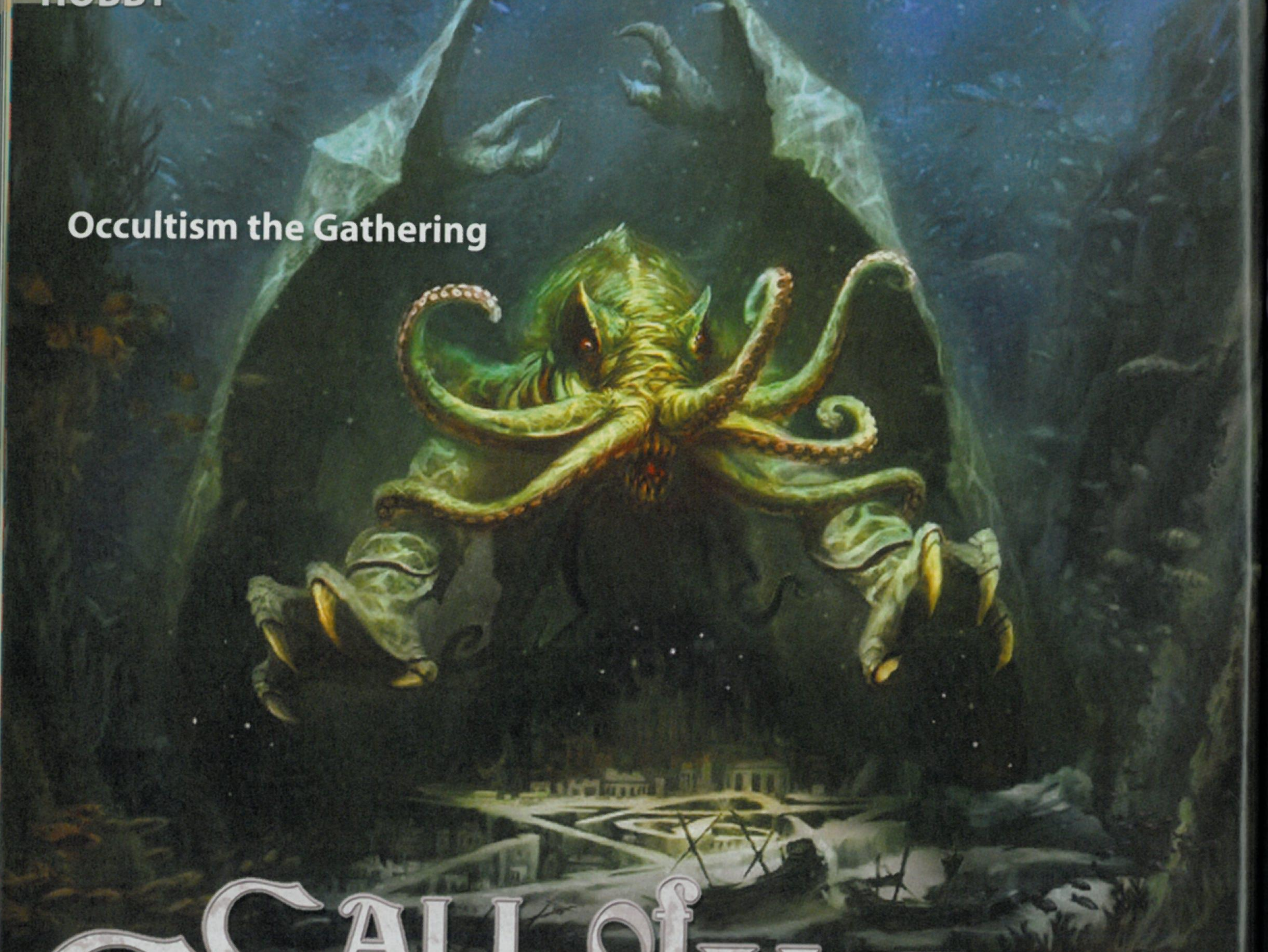








Occultism the Gathering



Call of Cthulhu The Card Game

Cred că e al treilea sau al patrulea articol în care vorbesc despre un joc bazat pe operele lui Howard Phillips Lovecraft. Ceea ce înseamnă că, dacă le adăugăm şi pe ale lui Cioli, e al infinitulea care apare în LEVEL, deci o să sar peste partea introductivă şi o să intru direct în mijlocul subiectului.

Exact ca A Game of Thrones (la care sper că aţi început să vă uitaţi) de luna trecută, Call of Cthulhu e un card game inspirat din Magic the Gathering şi, tot ca A Game of Thrones, are o cutie mult prea mare pentru conţinutul acesteia, deoarece Fantasy Flight Games vor neapărat să nu mai am loc pe dulap.

Deschiderea cutiei a fost întâmpinată de către mine cu o grimasă sceptică. Formatul, tipurile cărţilor şi cam totul arăta identic cu A Game of Thrones şi imediat am suspectat Fantasy Flight de a fi făcut o Zyngă, adică să publice acelaşi joc cu alt skin. Asta până am intrat un pic în reguli şi am observat că similarităţile sunt doar la nivel de concept, jocul în sine fiind complet diferit.

Prezentare non-euclidiană

După cum am spus la început, majoritatea conţinutului cutiei e inutil. Există o tăbliţă pe care trebuie puse nişte cărţi şi bucăţele de carton, dar la fel de bine le poţi pune pe... nu ştiu... masă? Podea? Canapea? Orice suprafaţă fizică?

Alt element de care teoretic mă puteam lipsi e modul de a marca faptul că o resursă a fost folosită. Aceasta se face plasând pe ea o statuetă micuţă de 5 centimetri. Aşadar, teoretic, puteam face asta şi fără şase statuete micuţe şi detaliate care-l reprezintă pe Cthulhu. Pe de altă parte, acum am şase statuete micuţe şi detaliate care-l reprezintă pe Cthulhu.

Lăsând toate astea la o parte, rămâi cu cărţile... ai

Cthulhu spune că nu ai voie să foloseşti resursa asta





Shub Niggurath şi Cthulhu. Friends Forever



Fthagn!



Băieţi de carteer

Vrea să fiţi prieteni!

câteva cărţi cu evenimente care sunt trofeele pe care le acumulează jucătorii, două pachete mici de cărţi neutre şi încă şapte pacheţele reprezentând câte o facţiune. Acesta e doar un starter, jocul beneficiind de mai multe expansii.

Facţiunile disponibile sunt ca şi culorile din Magic the Gathering, pentru cunoscători, dar ceva mai multe. „Agenţia" e formată din băieţii buni: investigatori, detectivi, poliţişti, toţi antrenaţi să lupte împotriva ororilor lovecraftiene. Sindicatul ar fi la polul diametral opus într-o lume reală, fiind format din interlopi de toate felurile. A treia facţiune „bună" ar fi ficţionala Universitate Miskatonic din şi mai ficţionalul Arkham al lui Lovecraft. Celelalte patru facţiuni sunt ale Anticilor şi servitorilor lor. Hastur, Regele în Galben; Yog Sototh, Cheia şi Poarta (şi multe alte nume); Shub Niggurath, Capra Neagră a Pădurii şi nimeni altul decât Cthulhu, Serios-E-Cthulhu-Nu-Mai-Are-Nevoie-De-Subtitlu.

La începutul fiecărui joc, fiecare din cei doi jucători alege unul din pachetele de cărţi neutre şi două facţiuni cu care să joace. Fiecare combinaţie diferită are un stil diferit de joc şi modalităţi variate de a atinge victoria.

Pachete peste Innsmouth

Scopul jocului e de a acumula trei cărţi eveniment. Fiecare dintre ele are un efect pe care cel care o „cucereşte" îl poate invoca în momentul în care câştigă una. Jocul începe cu trei cărţi expuse, iar fiecare jucător porneşte cu trei „domenii", care sunt locurile în care poate acumula resurse. Jucătorul trage opt cărţi, alege trei care trebuie alocate câte una fiecărui domeniu, apoi trage din nou trei cărţi şi jocul poate să înceapă.

Prima fază a fiecărei ture e cea de refacere în care se pregătesc personajele folosite în tura precedentă, un personaj „nebun" poate fi vindecat, iar resursele devin disponibile din nou. Fiecare jucător trage două cărţi pe tură.

În următoarea fază, jucătorul decide dacă mai vrea resurse. O singură carte pe tură poate fi ataşată unuia din domenii şi transformată în resursă. Apoi pot fi jucate cărţi. O carte are un cost şi un efect. Cărţile care sunt şi personaje mai au putere şi o serie de iconiţe care arată în ce tipuri de lupte poate participa. Costul unei cărţi se plăteşte folosind un singur domeniu. Nu se pot plăti cărţi mai scumpe cu două domenii mai mici. Deci pentru o carte a Agenţiei care costă patru resurse trebuie folosit un domeniu care are cel puţin patru cărţi ataşate, dintre care cel puţin una să fie din această facţiune. Unele cărţi sunt mai pretenţioase şi cer ca tot costul lor să fie plătit cu resurse din facţiunea respectivă.

Faza cea mai importantă este cea de luptă în care fiecare jucător decide ce cărţi eveniment va ataca şi cu ce creaturi. După aceasta, celălalt jucător decide dacă vrea să blocheze şi decide cu cine. Apoi se întâmplă grosul acţiunii.

Se ia fiecare eveniment în parte. Primele lupte sunt cele de terorizare. Dacă există personaje cu iconiţa respectivă, cel care are cele mai multe este câştigătorul. Jucătorul care pierde trebuie să aleagă un personaj implicat în acea luptă, care va înnebuni (e întors cu faţa în jos şi pierde orice fel de abilitate).

Luptele clasice sunt următoarele. Se numără iconiţele care reprezintă asta, iar cel care pierde trebuie să aloce un număr de „răni" personajelor participante (majoritatea personajelor au doar un punct de viaţă).

Luptele oculte urmează, iar efectul lor este de a ridica înapoi în picioare un personaj folosit deja ca atacator, acesta putând acum să apere pe tura adversarului. Ultima luptă e de investigare. La finalul acesteia, câştigătorul va adăuga un succes la evenimentul disputat.

La final, se numără puterea totală a personajelor care au atacat, iar dacă e mai mare decât a personajelor din apărare, atacatorul mai primeşte un succes şi unul adiţional dacă apărătorul nu a blocat sau toţi blocatorii au murit ori au devenit nebuni. Un eveniment se câştigă la cinci succese.

Ca să exemplific: Să spunem că X atacă folosind un monstru de 5 putere care are o iconiţă de Teroare, trei de Combat şi una de investigare. Y apără cu două personaje, unul de 2 şi altul de 3 putere, fiecare cu două simboluri de Combat. X câştigă evident lupta de Teroare, iar Y alege să îi înnebunească personajul cu putere 2. Apoi la Combat, X câştigă din nou, având mai multe simboluri relevante, iar Y îşi omoară celălalt personaj. În acest moment, Y nu mai are niciun punct de putere în apărare, aşa că X va câştiga un succes pe faza de investigare, unul pentru că a câştigat lupta şi încă unul pentru că Y nu are nimic în apărare.

Turele se repetă până când unul din jucători câştigă. Şi... asta e. Am rămas plăcut surprins de Call of Cthulhu, pentru că, spre deosebire de A Game of Thrones şi alte boardgames, un joc durează în jur de 20 de minute, deci e foarte lejer de jucat oricând şi îl recomand cu siguranţă oricărui pasionat de boardgames, Lovecraft sau ambele.

Pentru că primiţi statuete cu Cthulhu.

TARABADEJOCURI.ro

Paul Policarp

Pentru catalogare mai uşoară



VREAU SĂ FAC UN JOC!

O să iau o pauză de la tehnologie şi metodologie ca să povestesc nişte lucruri interesante despre viaţa de designer în general, despre cum rămâi pe drumuri, cum te angajezi, cum iar rămâi pe drumuri etc. Majoritatea celor care intră în industrie nu au nici cea mai vagă idee în ce se bagă. Gândiţi-vă de fapt ce e industria asta, adică e cea mai „neserioasă" latură a producţiei de software. Dacă vrei să „faci ceva cu viaţa ta" nu intri în industria de jocuri video că te râde lumea şi toţi amicii tăi programatori care vor câştiga mii de euro pe lună o să se uite fie lung, fie cu milă la tine (nu, nu e cazul meu).

Voinţă

Dar ştiu, ţie nu-ţi pasă pentru că tu vrei să faci jocuri. Ai avut contact cu jocurile de la „n" ani şi nici nu te imaginezi făcând altceva. Ca să nu mai zic că probabil ai şi o idee super tare de joc. Ceea ce îţi dă încredere şi te face să te simţi puternic şi invincibil. Toate aceste lucruri te vor duce invariabil la poartă la Ubisoft sau Electronic Arts Mobile sau altele de prin România/Bucureşti, unde vei aplica ca tester. Evident, nu Internal QA, ci doar QA normal, bazal. Se ştie că în general companiile mari angajează testeri când au nevoie, plătiţi studenţeşte, pentru un anumit proiect, după care sunt trimişi acasă când proiectul e gata. Totuşi, în anumite situaţii, unii dintre noi/voi, testerii, reuşesc să arate că sunt foarte deştepţi şi se pot trezi pe o listă pentru posibili angajaţi. La un moment dat, când unele posturi se vor elibera invariabil sau compania se va extinde, CV-urile celor care au avut de-a face cu compania vor avea, cel mai probabil, prioritate. Însă NU în faţa unui om cu experienţă.

Experienţă

Ştiţi ce înseamnă experienţa de designer în ziua de azi? În general cel puţin un titlu serios lansat pe piaţă, creat cu o companie serioasă, pentru un publisher de prestigiu. Asta poate să însemne un titlu AAA sau nu, depinde la ce-ţi trebuie. Cu doar un titlu în listă însă, nu are niciun sens să te chinui să ajungi la o companie ca CCP de exemplu. Ca programator ai şanse, ca designer niciodată. Ai nevoie de mult mai multă experienţă, uneori cerându-se şi 5 - 10 ani de muncă în domeniu şi cel puţin 3 titluri AAA lansate aparţinând unui gen specific care au şi luat o notă decentă. Beat that!

Chiar şi aşa, cei cu pretenţii atât de „absurde" tot o să aibă tolba plină de CV-uri care întrunesc condiţiile. Pentru că numărul oamenilor care se pot gândi la un joc, dar nu-s în stare să-l programeze sau deseneze, e foarte mare comparativ cu numărul locurilor de muncă din domeniu. În ziua de azi, a crescut mult nevoia de game designeri, dar tot suntem prea mulţi, tot ne batem o mie pentru un loc de muncă. Iar în final, roagă-te să fi meritat să te lupţi pentru că poţi ajunge să te trezeşti cu o altă problemă, mult mai mare - lipsa timpului liber, iar dacă îl ai, salarii proaste. Designerii sunt încă unii dintre cel mai prost plătiţi tehnicieni din industrie.

Mobilitate

Dar industria e dinamică. Mai ales acum, când oamenii de afaceri sunt mai flămânzi şi avari ca niciodată, proiectele durează puţin, motiv pentru care trebuie să zburăm precum albinele din floare în floare. Chiar aşa, ştiaţi că albinele, cele mai harnice fiinţe din lume, nu fac overtime?

Trecând peste această expresie a exasperării, recunosc că sunt un pic scârbit de industria asta unde se profită foarte mult de pasiunea oamenilor, fără a li se da foarte multe înapoi (să ne înţelegem, nu e cazul meu). Eu sunt un caz fericit pe de altă parte.

Presupunând că sunt foarte multe cazuri fericite în România, să zicem că într-o zi ţi se oferă şansa unui interviu-două pentru postul de designer. Evident, recomand în prealabil să trimiţi CV-uri sincere şi să ai măcar un design document făcut, pentru că, la un interviu, nimeni nu prea crede ceea ce zici, ci ceea ce ştii să faci.

Interviuri

Eu credeam că a da interviu ca game designer este o discuţie foarte interesantă în care eu vin cu cai verzi pe pereţi, iar ei, cei care mă intervievează, îi vor agăţa la Caru Mare şi împreună vom călători printre constelaţiile creativităţii artistice. Evident, nu e aşa.

În unele cazuri ai o discuţie lungă despre lucruri care nu au nicio legătură cu designul, după care ţi se spune că eşti angajat. Nu aş accepta aşa ceva decât ca prim job de design, pentru că asta înseamnă fie că nimeni nu vrea să lucreze pentru ei din cauza condiţiilor, fie nu prea contează ce skill-uri ai, ceea ce ar putea însemna că nu o să înveţi mare lucru.

Ca o regulă, în industria asta, dacă eşti undeva unde nu înveţi mare lucru, caută repede altceva. Pentru că nu faptul că ai lucrat într-o firmă cu nume sonor îţi va aduce un job valoros, ci ceea ce ai învăţat acolo. Vorbesc în deplină cunoştinţă de cauză, după un interviu în care a trebuit să scriu de mână într-un caiet studenţesc un design document aproape complet...

Dacă supravieţuieşti primului job, care în general va solicita de la tine multe ore suplimentare, mult efort intelectual şi, foarte important, social, vei avea posibilitatea să pleci în altă parte. Sfatul meu este să nu faci prea mulţi pureci într-un studio, adică nu mai mult de 3 ani, pentru că o să te plafonezi şi nimeni nu o să mai dea doi bani pe tine. În industria asta contează să te mişti cât mai mult şi să faci cât mai multe, inclusiv proiecte personale.

Sunt sus!

La un moment dat, vei da, în fine, de peştii mari. Adică vei primi invitaţii la discuţii de la companii serioase. Dacă până acum ai avut experienţe dubioase cu tot felul de companii fără metodologii clare de angajare, unde conceptul de profesionist era oarecum difuz, ei bine, cu peştii mari contează doar ce ştii şi ce fel de om eşti. Nici să nu îndrăzneşti să adaugi în CV ceva ce nu poate fi explicat cu lux de amănunte.

Vei da teste de design în 1-3 interviuri separate, care pot include exerciţii specifice sau chiar să faci un design complet de gameplay cu multiple mecanici pentru un joc cu o temă prestabilită, vei vorbi cu recrutori de specialitate, cu psihologi care te vor evalua, îţi vei negocia salariul etc. Aşa recunoşti, în fine, că ai intrat în altă clasă. O clasă în care în principiu sunt cei mai mulţi designeri. Aici e grupul cel mai mare, unde te baţi cu cei mai mulţi pentru adevărata ştiinţă a creării de jocuri. E o luptă corectă, pentru că deja ai intrat în GRUP, în TRIB, şi acum trebuie doar să te menţii. În plus, peştii mari nu vor ciumeţi, vor oameni capabili să facă ceva, vor performanţă, aşa că vei fi angajat pe merit, nu pe barba cuiva. Vei constata cu surprindere că dacă până acum lucrai 12 ore pe zi constant, în mediul acesta sunt şi alte obiceiuri. Depinde deseori de tine. Evident, unele companii sunt mai bune, altele mai rele. Dar cum regula de 3 ani e valabilă, oricum o să pleci...

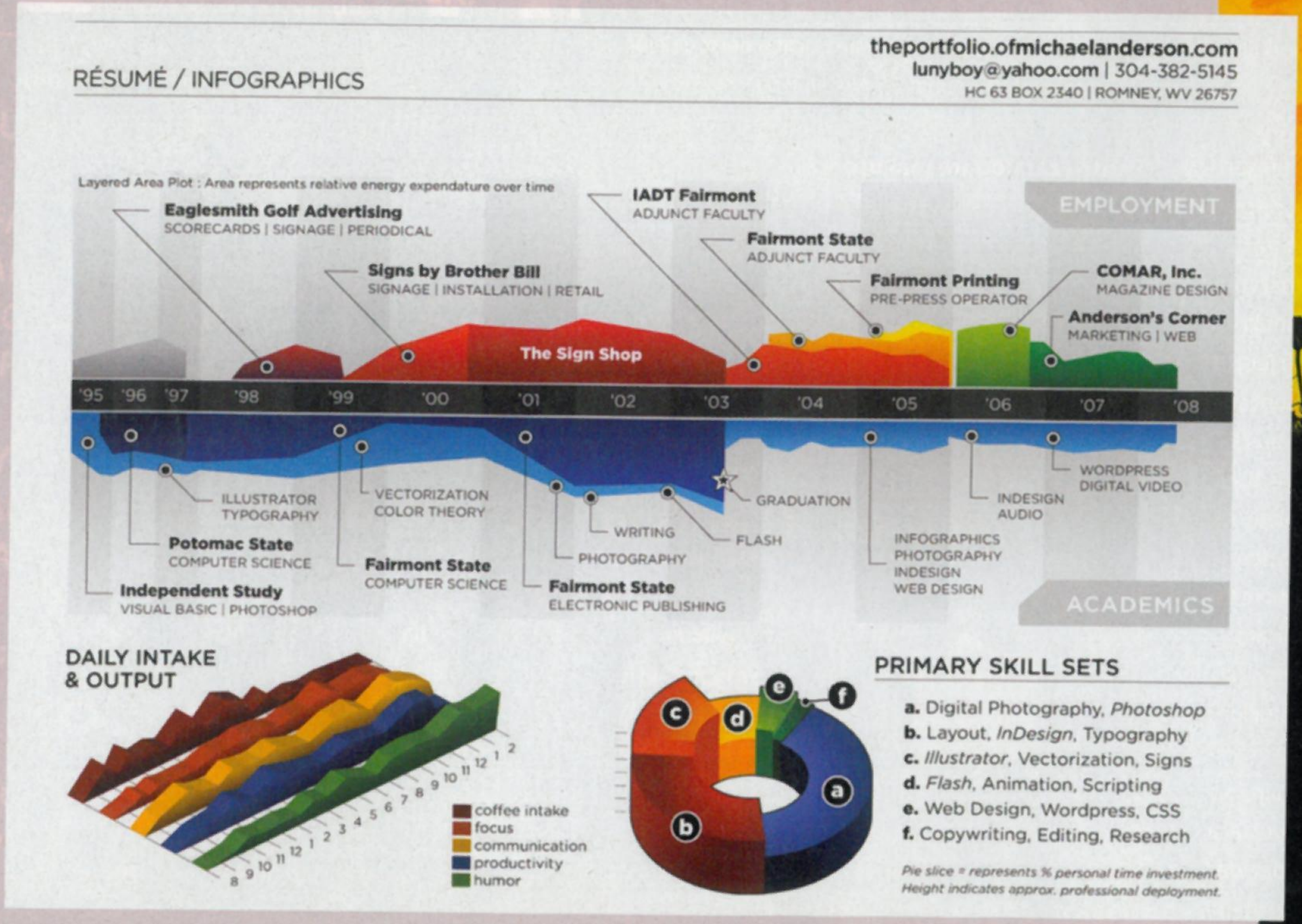
Exemplu

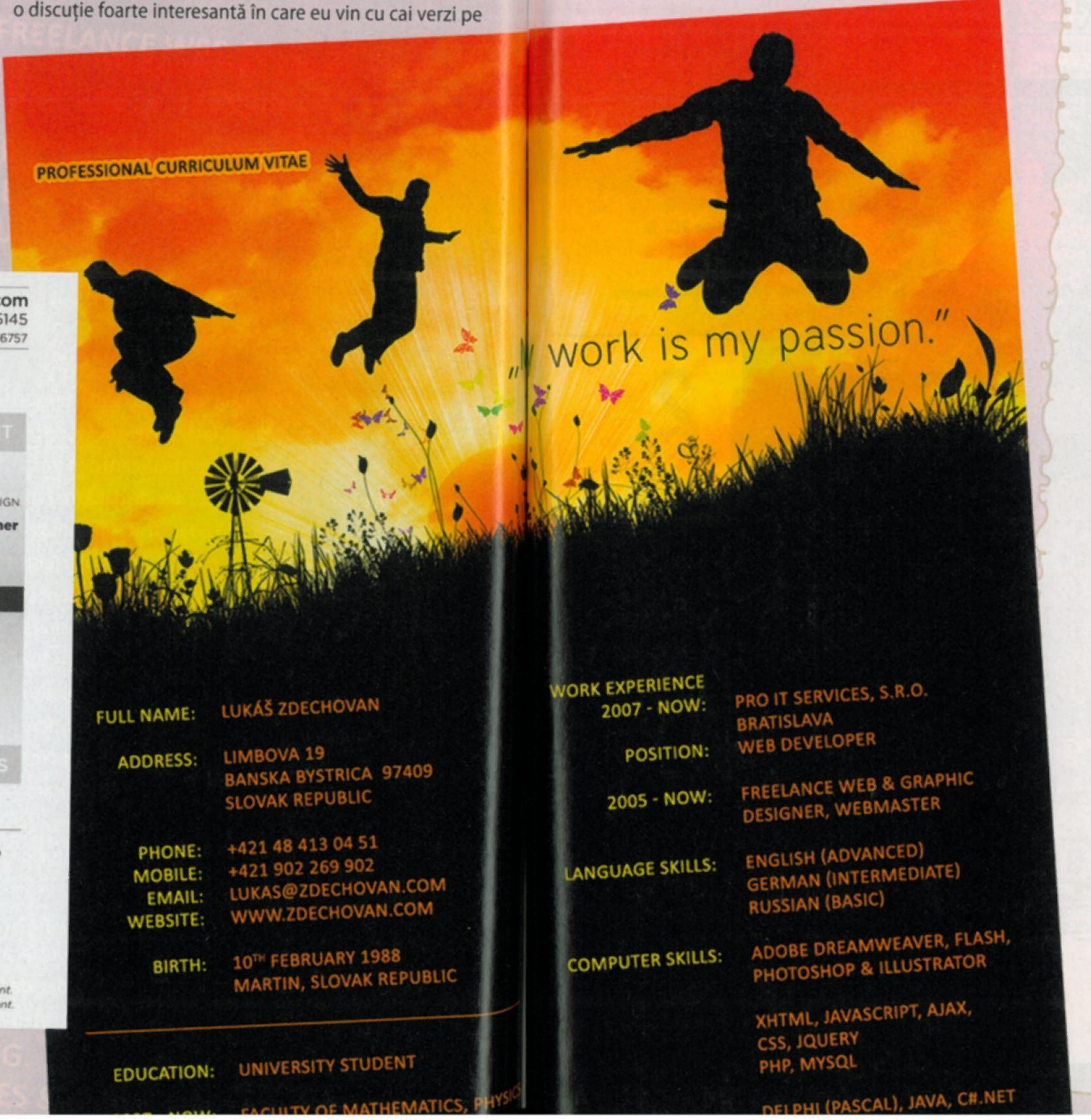
O experienţă foarte faină am avut-o recent cu Jagex, unde am fost invitat să dau un interviu online. Evident, nu pot să vă spun conţinutul, dar a fost interesant, deoarece se vedea că testele erau făcute de oameni cu pasiune pentru jocuri. Totul a fost un joc în care eu mi-am jucat şansele în câteva teste diverse, pe care le-am dat de acasă de pe scaun. O competiţie online. Nu ştiu încă rezultatul, dar îl voi afla în curând. Cert e că m-a făcut să-mi doresc într-adevăr să lucrez pentru ei.

Disclaimer: Se poate şi altfel...

■ **Locke**

P.S. Fă-ţi CV-ul să arate ca cel al unui designer. Dă-i o aură originală. Fă-i ceva!





PROFESSIONAL CURRICULUM VITAE

"work is my passion."

FULL NAME: LUKÁŠ ZDECHOVAN

ADDRESS: LIMBOVA 19, BANSKA BYSTRICA 97409, SLOVAK REPUBLIC

PHONE: +421 48 413 04 51
MOBILE: +421 902 269 902
EMAIL: LUKAS@ZDECHOVAN.COM
WEBSITE: WWW.ZDECHOVAN.COM

BIRTH: 10TH FEBRUARY 1988, MARTIN, SLOVAK REPUBLIC

EDUCATION: UNIVERSITY STUDENT

FACULTY OF MATHEMATICS, PHYSICS

WORK EXPERIENCE
2007 - NOW: PRO IT SERVICES, S.R.O. BRATISLAVA
POSITION: WEB DEVELOPER
2005 - NOW: FREELANCE WEB & GRAPHIC DESIGNER, WEBMASTER

LANGUAGE SKILLS: ENGLISH (ADVANCED), GERMAN (INTERMEDIATE), RUSSIAN (BASIC)

COMPUTER SKILLS: ADOBE DREAMWEAVER, FLASH, PHOTOSHOP & ILLUSTRATOR
XHTML, JAVASCRIPT, AJAX, CSS, JQUERY
PHP, MYSQL
DELPHI (PASCAL), JAVA, C#.NET



BAFTA-winning Animation Director
m:+447746 735 444
dan@stodge.org

Dan started out in comedy writing and performing on stage, radio and digital TV, where he learned his skills in timing and storytelling. Dan's style is simple and playful, with the emphasis on comedy and funny characters. He is proficient in Flash, CelAction and Photoshop on Mac and PC.

2005/7
Dan received a BAFTA for directing The Amazing Adrenalini Brothers Series 2 (78x7 minutes, a Pesky/Studio B/Bejuba Production for ITV/Cartoon Network). He also directed Series 1 (10x2.5 min, CBBC) in 2002.

2004/5
Dan animated on the smash-hit pre-school series Charlie and Lola (26x10 minutes, Tiger Aspect Productions for CBBC/Playhouse Disney). He has also recently finished animating on Series 3.

Dan has also directed many short animations, including The Pygmy Shrew (2000), one of the very first viral animations described by The Independent as "some of the funniest animation available on the net"; animations for Sky's Harry Enfield microsite (2001); Tube Mice (2003, onedotzero, as part of the UK Film Council's Pulse scheme) which featured on the Times and Independent newspaper coverdisks; The Fly Who Loved Me (2004, UNICEF's online Christmas card), directing Sir Roger Moore who provided the voice of Santa; and an animated segment for stand-up Will Smith's live show Ten Arguments I Should Have Won (2006).
In his spare time Dan likes to primp his full head of self-administered, curiously-lush polymer BOUFFANTINE.

MONITORUL FULL HD

PARTENERUL PERFECT PENTRU ORICE SISTEM

Dacă ați achiziționat un nou desktop sau aveți un notebook și vreți să-l conectați la un monitor extern, panourile de 24 de țoli Full HD sunt cea mai bună opțiune.

Indiferent dacă folosiți noul sistem pentru filme, jocuri sau tehnoredactare, o alegere extrem de importantă este panoul pe care va fi afișat conținutul. În multe situații, monitorul costă cât jumătate din prețul sistemului, prin urmare nu ar fi normal să vă încânte privirea în timpul orelor petrecute în fața lui? Calculând o medie și încercând să surprindem cele mai multe cazuri, am decis să testăm monitoarele de 24 de țoli, care au cel mai bun raport preț/performanță în acest moment. Cu prețuri începând de la 660 de lei (da, este posibil) și mergând până la 1500-1600 de lei, monitoarele cu o diagonală de aproximativ 24 de țoli, 23,6 în majoritatea cazurilor, sunt cea mai potrivită gazdă pentru conținutul extrem de divers ce poate fi afișat.

Toate sunt Full HD și au porturi HDMI, de aceea sunt ideale pentru un dormitor, indiferent dacă la capătul celălalt al firului este un sistem desktop, de cele mai multe ori, un notebook/netbook sau, de ce nu, o consolă PS3 sau Xbox 360. Scenariile sunt practic nelimitate, nu mai rămâne decât să vă decideți asupra specificațiilor de care aveți nevoie pentru scenariul cel mai des întâlnit în cazul vostru.

Monitoarele 3D sunt din ce în ce mai des întâlnite. Această funcție, aferentă unei rate de refresh de peste 120 Hz, nu este însă ieftină. Cu prețuri apropiate de 1500 de lei, la care se adaugă prețul unei perechi de ochelari precum cei din kitul NVIDIA 3D Vision, experiența 3D continuă să fie destul de inaccesibilă. Ca să nu mai amintesc de scenariul în care doriți poate să vă uitați cu prietena la un film, context în care numai ochelarii costă aproximativ 600 de lei.

Indiferent dacă vă uitați la procentul de lumină care poate fi împinsă prin panou și care dă strălucirea mult râvnită de orice utilizator, mai ales în zilele de vară în care, din cauza soarelui care intră pe geam, parcă nu mai vedeți nimic pe ecran, sau la raportul de contrast, toate sunt importante.

În ceea ce privește timpul de răspuns, este o caracteristică ce crește considerabil prețul unui display, dar care, pe cât de importantă este pentru gamerii entuziaști, pe atât de neimportantă este pentru o persoană care lucrează preponderent în MS Word sau care stă la computer doar pentru a se uita la filme. Un timp de răspuns apropiat de 5 milisecunde este perfect pentru o sesiune prelungită de Portal 2 sau Call of Duty, însă dacă vreți să urmăriți un film Full HD în condiții optime, nici la 13 sau 15 milisecunde nu veți sesiza nici o problemă în conținutul afișat pe ecran.

Un aspect extrem de important pentru unii și care de asemenea reprezintă un procent important din preț este dat de design, de calitatea construcției, de calitatea materialelor folosite. Tot la acest capitol intră modul în care se rabatează sau nu ecranul câteva grade și modul în care câteva elemente metalice sunt integrate în puncte cheie ale construcției. La acest aspect este însă cel mai greu de dat un sfat din cauza faptului că nu veți putea niciodată să lăudați un dispozitiv care în ochii celuilalt privitor nu arată bine. Practic, nici monitoarele nu sunt neglijate de clasicul: „Gusturile nu se discută".

1 BenQ EW2420



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț estimat: 949 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 3000:1 /20.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 178 / 178
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 1820.22222222222
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 13,21

2 BenQ XL2410T



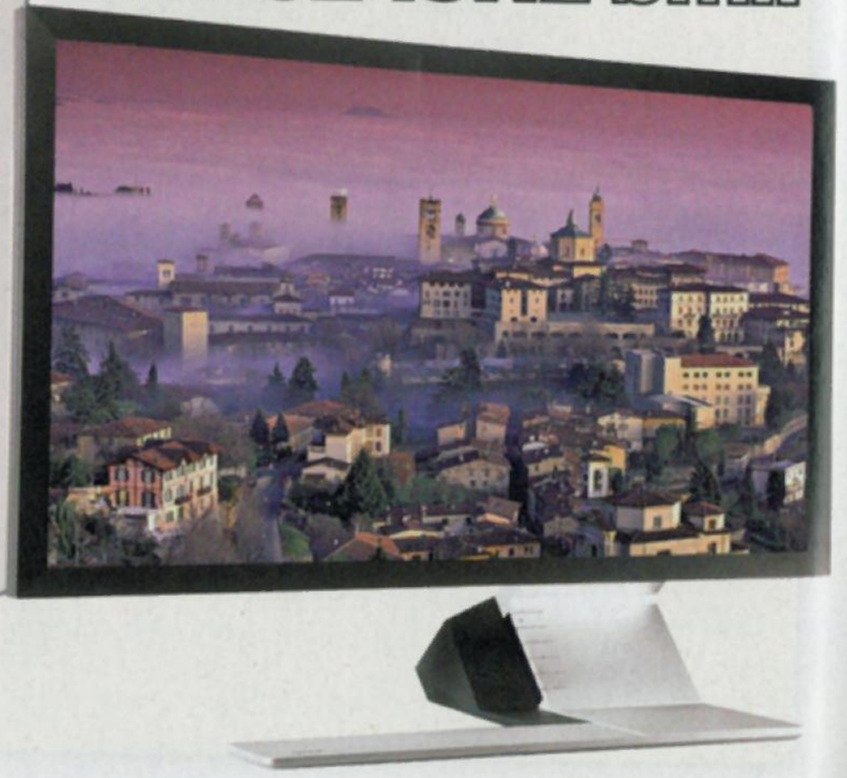
SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț estimat: 1599 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /10.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: da
Contrast măsurat: 893.117647058824
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 4,9

3 BenQ LED GL2440HM



SPECIFICAȚII:
Ofertant: ITDirect
Preț estimat: 880 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /12.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontala/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 749.388888888889
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 3,83

4 Acer S243HL bmii



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preț estimat: 1089
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezolutie nativa / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /8.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontala/verticală: 176 / 176
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 849.666666666667
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 4,7

5 iiyama ProLite E2473HDS



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Maguay Impex
Preț estimat: 1006 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /5.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontala/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 832.894736842105
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 5,83

6 PHILIPS 240B1CB/00



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preț estimat: 1220 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / CCFL
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1200 / 16:10
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /25.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontala/verticală: 178 / 178
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 903.05
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 6,4

7 Samsung LS24A350HS/EN



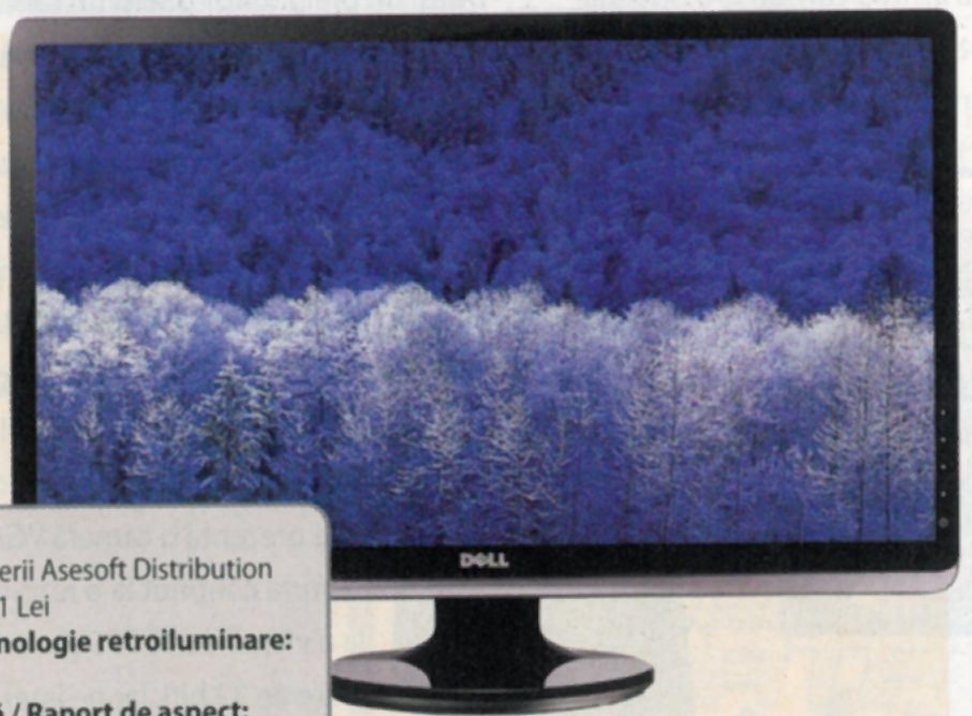
SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Samsung
Preț estimat: 1050 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /5.000.000 :1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 625
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 5,1

8 Acer GD245HQ bid



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preț estimat: 1399 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / CCFL
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /80.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 176 / 176
Compatibilitate 3D: da
Contrast măsurat: 808.428571428572
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 7,14

9 DELL ST2420L



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preț estimat: 971 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /8.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontala/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 639.111111111111
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 6,1

10 ViewSonic VA2431w



SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii MICRO Components
Preț estimat: 721 Lei
Diagonală / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / CCFL
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 /100.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 828.130434782609
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 8,24



XBOX 360 Kinect

sau de ce să-ți cumperi o sufragerie mai mare

Dacă la momentul lansării consolei Wii posesorii de Xbox 360 sau PlayStation 3 încă mai stăteau liniştiţi pe canapea cu o răcoritoare rece lângă pat şi un controller mai mult sau mai puţin clasic în mână, uitându-se cu o privire reticentă la oamenii care, în loc să stea liniştiţi şi să se joace, dădeau din mâini, acum situaţia s-a schimbat radical. Dacă Sony, cu al său Move, a împrumutat ceva de la Nintendo ca metodă de interacţiune cu ceea ce se petrece pe ecran şi a plusat, nu demult, cu gaming-ul 3D pe televizoarele compatibile, Microsoft a încercat o altă abordare.

Intitulat iniţial Project Natal şi fiind rezultatul unui amalgam de senzori, tehnologii, companii, hardware şi software, Kinect pentru Xbox 360 a fost lansat cu un motto cât se poate de simplu: Tu eşti controllerul. Cu un aspect care se apropie de designul unui webcam, dar mult supradimensionat, Kinect-ul celor de la Microsoft este un add-on care se poate achiziţiona de către toţi posesorii de Xbox 360, indiferent de generaţia consolei. Ideea de bază din spatele acestui concept a fost extrem de simplă: să creăm un produs care permite utilizatorilor să interacţioneze cu consola şi cu jocurile aferente, doar prin gesturi şi comenzi vocale. Pentru a vă face o idee despre performanţa reţetei alese de Microsoft, cu funcţia de coordonator de proiect, Kinect a intrat în Cartea Recordurilor drept cel mai rapid adoptat produs electronic din toate timpurile, cu 8 milioane de senzori vândute în doar 60 de zile. Pentru a influenţa şi mai mult vânzările de Kinect, spre deosebire de Sony, Microsoft a încurajat hacking-ul tehnologiei care stă la baza senzorului prin lansarea unui SDK – Software Development Kit gratuit pentru toţi cei interesaţi. Astfel dacă aveţi un sistem cu Windows 7 şi vreţi să profitaţi de Kinect, fără măcar a avea un Xbox, e suficient să conectaţi dispozitivul la PC prin USB şi să „vă jucaţi".

La capitolul construcţie, Kinect este disponibil într-o singură culoare, neagră, şi un singur material, acrilic sau piano black, în traducere un magnet pentru praf şi amprente. Dacă vă întrebaţi care este motivul pentru această alegere de culoare, răspunsul este simplu: trebuia să se asorteze cu noul Xbox 360 Slim. Legat de conţinutul pachetului, pe lângă Kinect şi câteva manuale, puteţi găsi un prelungitor USB şi un cablu pentru conectare la priză. Chiar dacă vă descoperă cu uşurinţă prin încăpere, în raza sa vizuală, suportul de Kinect integrează un picior motorizat care să eficientizeze şi mai mult detectarea persoanelor. În partea din faţă a senzorului, pe lângă un led de culoare verde care indică dacă Kinect-ul lucrează într-un anumit moment, există 3 elemente asemănătoare unor obiective de cameră. În mijloc este prezentă o cameră VGA capabilă de a captura conţinut la o rezoluţie de 640 x 480 la o viteză de 30 FPS şi o adâncime de culoare de 32 biţi, iar pe lateral sunt integraţi 2 senzori. Aceştia lucrează împreună pentru a stabili cu înaltă precizie locaţia obiectelor în spaţiu. Cu alte cuvinte, sunt doi senzori de adâncime care reuşesc fără niciun fel de problemă să-şi dea seama dacă sunteţi mai în faţă sau mai în spate şi, în acelaşi timp, să traducă acea mişcare de faţă-spate într-o comandă pentru dispozitiv. Cel puţin în teorie se specifică faptul că eficienţa senzorilor infraroşii este invers proporţională cu cantitatea de lumină din cameră. Aparent, dacă restul obiectelor dintr-o încăpere nu sunt vizibile, iar voi vă mişcaţi pentru a interacţiona cu consola, precizia la interpretarea „comenzilor" este mult mai mare. Pe partea de sunet, Kinect a fost construit pentru a diferenţia foarte bine atât cuvintele, în defavoarea zgomotului de fond, prin noise cancelling, cât şi pentru a aprecia din ce direcţie vine fiecare sunet. Acestea sunt posibile cu ajutorul a 4 microfoane ce lucrează în tandem, plasate pe suprafaţa Kinect-ului.



Mult mai important decât hardware-ul este însă software-ul capabil să proceseze un flux de informaţie extrem de mare. În cazul Kinect, software-ul din spate ştie să transforme umbrele şi culorile dubioase în caracteristicile unui corp uman. Tot software-ul este capabil să recunoască feţele umane dintr-un anumit cadru şi, în cazul în care condiţiile sunt propice, să recunoască o anumită voce şi o comandă vocală. Luând în considerare impactul unui serviciu care rulează în permanenţă pe un sistem, trebuie să reţineţi că nu am întâmpinat niciodată niciun fel de problemă în utilizare sau în preluarea comenzilor, însă Microsoft afirmă că 60 MB din cei 512 MB RAM ai sistemului sunt alocaţi în mod constant aplicaţiei Kinect.





Dacă Xbox-ul 360 la care vreţi să conectaţi Kinect-ul este de generaţie nouă, SLIM, aveţi un avantaj major. Cu ajutorul unui port dedicat, aparent un USB cu un colţ teşit, pe care îl găsiţi deasupra portului Ethernet pe spatele noii console, puteţi conecta Kinect-ul la consolă fără să mai fie nevoie să apelaţi şi la cablul de alimentare din pachet, care vă mai ocupă o priză din puţinele pe care le aveţi în cameră. În cazul consolei de generaţie veche, recomandabil este să folosiţi un port USB din spatele consolei pentru a conecta Kinect-ul. Aparent, acela are un avantaj faţă de porturile USB din faţă.

Legat de utilizarea Kinect-ului există două aspecte extrem de importante. Unul este spaţiul de care aveţi nevoie pentru a vă juca. Obligatorii sunt aproape 2 metri de senzor fără niciun fel de piedică între voi şi acesta, în timp ce recomandaţi sunt nu mai puţin de 3 metri. Pentru a nu trece printr-o etapă de frustrare maximă, este recomandabil să măsuraţi cu precizie spaţiul pe care îl aveţi în casă, înainte de achiziţie, altfel există riscul să nu puteţi folosi minunăţia intitulată Kinect. Un alt aspect extrem de important este calibrarea dispozitivului, care are loc în două etape: Video şi Audio. Dacă în ceea ce priveşte partea video Kinect-ul se roteşte şi se înalţă sau coboară pentru a vă încadra cât se poate de bine dacă sunteţi la distanţa care trebuie faţă de senzor, din păcate, pe partea de sunet trebuie să treceţi prin câteva etape de detectare. Calibrarea vocală este extrem de importantă deoarece vă ajută să preveniţi perceperea unui zgomot de fond sau chiar şi a unui cuvânt care vine de la televizor ca o comandă. Prin algoritmi de anulare a zgomotului de fond, aproape de fiecare dată vă puteţi controla Xbox-ul doar dând din gură. La capitolul funcţii avansate integrate în senzor, vă puteţi autentifica în contul de Xbox folosind doar faţa voastră, cu corpul aferent. Din păcate, pentru această procedură trebuie să vă mişcaţi un pic pentru ca senzorul să fie sigur că este vorba de voi. Pentru interacţiunea cu consola aveţi două opţiuni dacă vreţi să scăpaţi complet de controllerul clasic de Xbox 360: fie să începeţi să daţi din mâini, fie să începeţi să vorbiţi cu Kinect-ul. Chiar dacă niciuna dintre opţiuni nu este mai rapidă sau, pur şi simplu, mai eficientă decât controllerul efectiv, Microsoft a lucrat foarte mult pentru ca acest sistem să funcţioneze şi să dea randament. Sintetizând, nu trebuie decât să vă obişnuiţi cu două lucruri: să strigaţi Xbox dacă vreţi să vedeţi un meniu cu toate comenzile vocale pe care le puteţi folosi şi să staţi cu mâna în aer pe o anumită comandă, iar după câteva secunde aceea se activează.

Experienţa de gaming este deosebită, este cu totul altceva. În momentul în care începi să sari, să dai din mâini, din picioare, să transpiri, îţi dai seama că sedentarismul cu care a ajuns să fie asociată experienţa de gaming este pur şi simplu desfiinţat. Chiar dacă aveţi ocazia să vă jucaţi doar Kinect Adventures, care este o colecţie de minijocuri perfectă pentru a demonstra prietenilor despre ce este vorba cu acest Kinect, de multe ori este suficientă pentru a înlocui mersul la sală. Dacă vă jucaţi cu un partener sau parteneră, aproape fiecare joculeţ având posibilitatea de joc în multiplayer, experienţa este cu atât mai haioasă. În definitiv, chiar dacă nu poate fi perceput ca o unealtă clasică de gaming (sunt destul de reticent că vom juca Halo cu acest senzor), reuşeşte cu siguranţă să desfiinţeze mitul statului degeaba în faţa unei console cu un controller în mână.

Ofertant: www.evomag.ro **Preţ:** 717 lei pentru senzor, 1400 lei pentru Xbox 360 Slim 4GB + Senzor Kinect şi Kinect Adventures



Nintendo 3DS

3 dimensiuni fără ochelari suplimentari

Ofertant: TNT Games **Preț:** 1199 lei



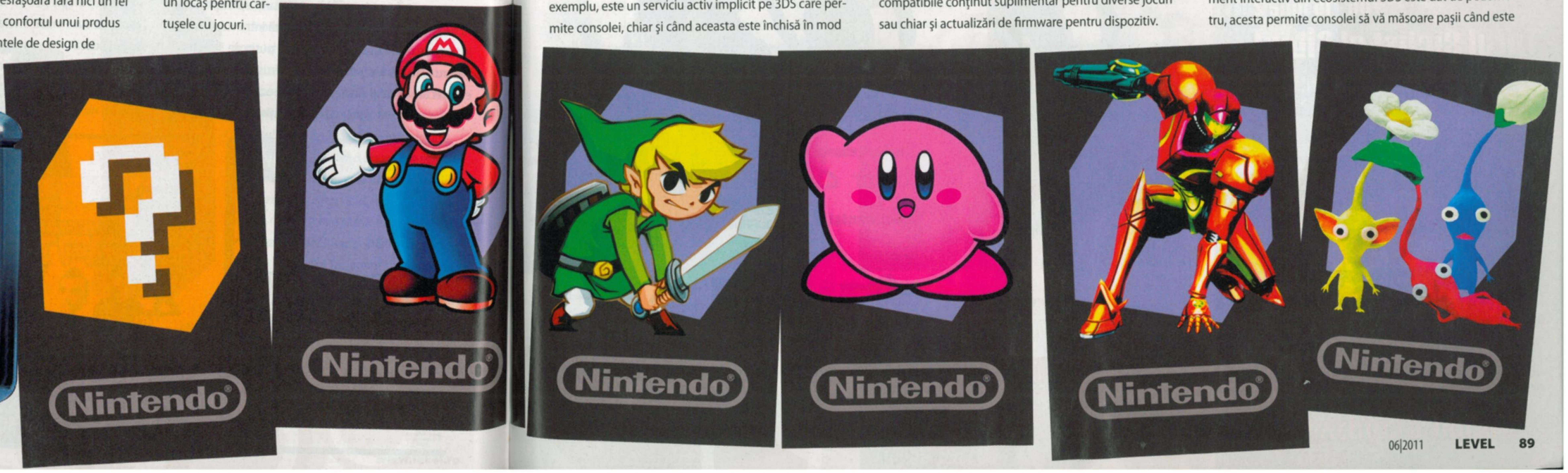
Indiferent dacă eşti un gamer entuziast sau nu, este imposibil să afirmi că Nintendo nu este una din companiile care au jucat un rol important în definirea conceptului de sistem de gaming, aşa cum îl ştim azi.

Ideea de consolă a apărut acum câteva zeci de ani şi a suferit transformări majore în funcție de compania producătoare, dar şi de numărul de ani care au trecut de la o generație la alta. Nintendo a încercat de fiecare dată să fie deschizător de drumuri în acest domeniu. În 2004, înainte de iPhone sau valul de tablete, Nintendo îşi punea toată încrederea într-un dispozitiv portabil de gaming cu două ecrane, dintre care unul era touchscreen, iar acest lucru este un argument suplimentar al afirmației inițiale. În 2006, când Sony şi Microsoft se luptau pentru o grafică impresionantă pe consolele proprii, Nintendo a creat Wii, care era construit în jurul interactivității, mai degrabă decât în jurul calității 3D, o mutare extrem de curajoasă din partea companiei. Rețeta însă a fost un succes, cele 86 milioane de console vândute până pe 31 martie 2011 în întreaga lume arată că utilizatorii obişnuiți prețuiesc mai mult o experiență deosebită de gaming decât una din ce în ce mai fotorealistă.

Noul 3DS încearcă să aducă gamingul în 3 dimensiuni, pentru prima oară, pe un dispozitiv portabil. Reinventând modul în care interacționăm cu o consolă, dar, mai ales, modul în care consumăm conținut, 3DS-ul reuşeşte să nu fie un dispozitiv doar de gaming. Aflată în stadiu de proiect de foarte mult timp, noua consolă a celor de la Nintendo este unul din acele dispozitive pe care trebuie să le experimentați la prima mână pentru a vă da seama dacă vi se potrivesc. Chiar şi în aceste condiții am petrecut câteva zile cu „jucăria" pentru a-mi forma o părere cât mai concludentă legată de ce are de oferit noul 3DS şi, mai ales, de ce s-ar justifica o achiziție a unei console extrem de apropiate de prețul unui PlayStation3 sau Xbox 360.

Modelul pe care l-am testat este intitulat Aqua Blue, însă pare mult mai apropiat de verde decât albastru dacă vă uitați mai atent. Este format din 3 straturi distincte, iar când vă uitați din lateral vedeți că noul 3DS include trăsături originale de design, menținând în acelaşi timp aspectul deja clasic de DS. În ceea ce priveşte construcția, dispozitivul pare extrem de bine pus laolaltă. Chiar dacă este departe de dimensiunea unui telefon, mai ales la capitol grosime, noul 3DS este compact şi reuşeşte fără prea mult efort să încapă într-un buzunar nu foarte mare. Ținând cont că balamaua este extrem de importantă la orice dispozitiv cu ecran rabatabil, în cazul 3DS, Nintendo au reuşit să facă o treaba foarte bună. Chiar şi după câteva zeci de rabatări, procedura care se desfăşoară fără nici un fel de sunet îi conferă utilizatorului confortul unui produs bine construit. Legat de elementele de design de pe margini, acestea par integrate destul de inspirat. În față este o mufă clasică de căşti de 3,5 mm şi două leduri indicatoare, power şi încărcare. Pe marginea din dreapta este un switch de activare a modulului Wireless b/g cu ledul aferent de activitate şi acces la slider-ul de definire a gradului de 3D. Pe marginea din stânga este un slot de card SD, acoperit cu o bucată de plastic care pare foarte sigură, şi un slider de volum. Legat de SD-uri, în pachet este inclus un card de 2 GB perfect atât pentru salvări, cât şi pentru poze sau câteva elemente descărcate de pe internet. Pe partea din spate este o mufă proprietară de încărcare, fapt cu care nu voi fi niciodată de acord mai ales acum când majoritatea terminalelor îmbrățişează un singur standard de mufă pentru transfer de date şi încărcare; un loc pentru stylus-ul marcat foarte subtil cu Nintendo şi un locaş pentru cartuşele cu jocuri.





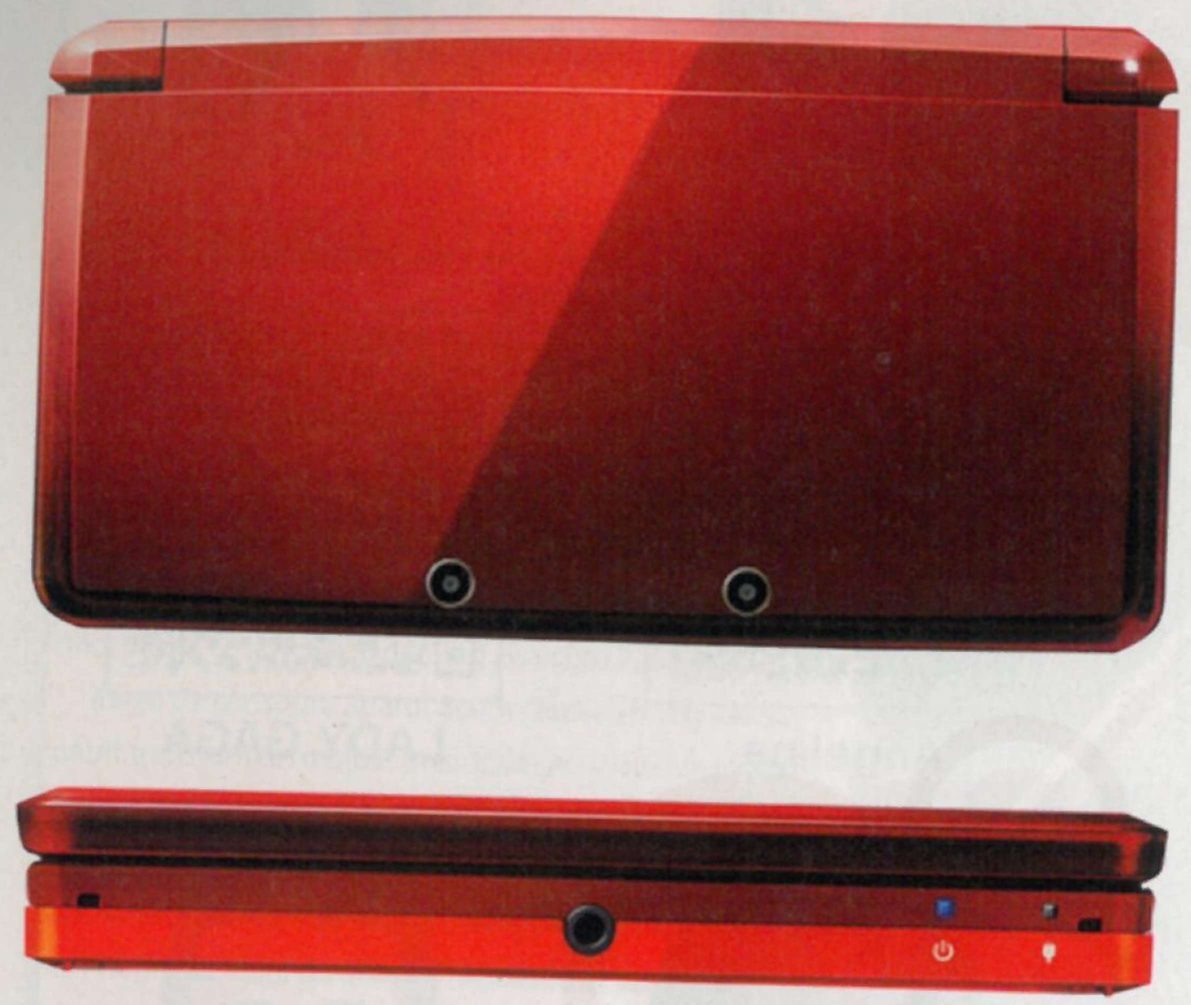
Legat de cartuşe, chiar dacă jocurile de DS rulează fără probleme, în 2D desigur, compatibilitatea cu vechile jocuri de Game Boy Advance a fost eliminată. În schimb se anunță un magazin virtual din care veți putea achiziționa clasicele titluri. Sperăm ca acesta să fie funcțional şi în România. În colțurile din stânga şi dreapta spate sunt plasate cele două butoane cu care ne-am obişnuit atât de la consolele vechi, cât şi de la PSP. Chiar dacă fac o treabă foarte bună în ceea ce priveşte gaming-ul oricare din cele două butoane menționate mai sus este perfect şi pentru activarea aplicației aferente camerei foto sau, mai bine spus, camerelor foto. Pe spate sunt două camere VGA cu care puteți realiza şi fotografii 3D, iar în față este o singură cameră de aceeaşi rezoluție. Un aspect important din utilizarea 3DS este dat de realitatea augmentativă. Acest concept se referă la proiectarea unor elemente imaginare sau fictive în mediul real. Fie că are loc cu ajutorul unor carduri incluse şi în pachet, în număr de 6, fie că se desfăşoară cu ajutorul Face Raiders, efectul este impresionant. Chiar dacă cel mai probabil vor exista multe titluri compatibile cu acest mod de interacțiune, momentan aveți doar două opțiuni. ARGAMES este o suită de jocuri legată de 6 cartoane pe care trebuie să le puneți pe o suprafață plană, moment în care cu ajutorul camerelor din dotare aveți opțiunea să interacționați cu nişte personaje imaginare care se plimbă pe covor sau pe masa din bucătărie. Face Raiders este primul exemplu de joc care profită de accelerometrul din 3DS, obligându-vă să vă mişcați cu 3DS-ul prin cameră pentru a împuşca un fel de baloane zburătoare cu fețele prietenilor.

La interior, față de DS, a apărut un stick analog asemănător cu cel de pe PSP însă parcă mult mai plăcut pe termen lung. Sub acesta este plasat D-Pad-ul cu care ne-am obişnuit pe orice Game Boy sau DS. Chiar dacă D-Pad-ul clasic este plasat destul de aproape de marginea inferioară a dispozitivului, acesta din urmă reuşeşte să fie suficient de confortabil la utilizare chiar şi după mai multe ore de stat cu 3DS-ul în mână.

Software-ul este extrem de important la o consolă. Pe lângă senzori, conectori şi un ecran de calitate, noul 3DS promite nu doar câteva jocuri interesante în următoarea perioadă, ci şi o experiență de socializare şi interacțiune cu prietenii nemaiîntâlnită până acum. StreetPass, de exemplu, este un serviciu activ implicit pe 3DS care permite consolei, chiar şi când aceasta este închisă în mod sleep, să transfere între consola voastră şi cea a unor necunoscuți sau prieteni de pe stradă pachete mici de informații. Printre acestea se numără informații legate de caractere Mii, hărți noi pentru diverse jocuri, scoruri şi multe altele. SpotPass este o altă funcție care nu are nevoie de intervenția utilizatorului pentru a funcționa şi care descarcă în momentul în care sunteți în raza unor hotspot-uri compatibile conținut suplimentar pentru diverse jocuri sau chiar şi actualizări de firmware pentru dispozitiv.



Pentru a arăta că nu-şi neglijează deloc consola după lansare, Nintendo lucrează la parteneriate cu companii de televiziune şi operatori de cablu pentru a oferi conținut video 3D posesorilor de astfel de console. Din păcate, în primul rând nu ştim când se vor finaliza aceste parteneriate şi în al doilea rând nu ştim dacă utilizatorii din România se vor bucura măcar parțial de ele. Un alt element interactiv din ecosistemul 3DS este dat de pedometru, acesta permite consolei să vă măsoare paşii când este





în mod Sleep. Pentru un plus de divertisment, paşii sunt transformaţi în timp real în Play Coins, o monedă care permite utilizatorilor să-şi achiziţioneze conţinut virtual, fie că vorbim de conţinut in-game sau aplicaţii stand alone. La capitolul funcţii suplimentare, cu 3DS-ul puteţi asculta muzică în format MP3 sau AAC, în curând probabil veţi putea vedea şi un anumit tip de filme 3D descărcabile de pe internet, momentan însă puteţi vedea un singur clip în 3 dimensiuni care vine cu cea mai recentă actualizare de firmware.

Experienţa de utilizare a noului 3DS este interactivă, interesantă şi inovatoare, însă din păcate acesta nu este un dispozitiv pentru oricine. Dacă în ceea ce priveşte efectul 3D puteţi opta pentru dezactivarea lui dacă aveţi dureri de cap, opţiune care scade semnificativ valoarea dispozitivului, este greu de spus dacă restul experienţei va avea o viaţă foarte lungă. În mare parte ţine de Nintendo daca vă reuşi să definească sau nu, un ecosistem consistent în jurul noi console şi mai ales dacă va reuşi să creeze o experienţă fără graniţe teritoriale. Este destul de frustrant să intri într-un meniu sau să accesezi o funcţie şi să primeşti un mesaj extrem de concludent „This service is not available in your region." În viitor, prin iminente actualizări, pe lângă un browser de internet şi un nou magazin virtual,Nintendo promite alte câteva funcţii de care însă momentan nu ne putem bucura. În acel moment poate ne vom face o părere şi mai bună despre ceea ce este noul 3DS.



sponsorii principali:

AUTOHAUS HUBER
BANCA COMERCIALA CARPATICA

sponsori:

INTERGRAPH Honterus Tămăian

parteneri media:

Tribuna Turnul Sfatului BIKERS TEAM MBike CHIP PC-Practic FOTO-VIDEO LEVEL

sponsorii etapelor si tricourilor:

bilbor CON-A POLISANO ambient indsoft
Continental MARQUARDT TAKATA Boromir

parteneri:

TAROM SKV eco

Acţiune cofinanţată de Consiliul Local Sibiu prin Primăria şi Casa de Cultură a Municipiului Sibiu / Acţiune cofinanţată de Consiliul Judetean Sibiu prin Serviciul public Sala Transilvania

Logitech Z906



Chiar dacă parcă mai ieri ne lăudam cu popularul Z5500 de la Logitech ca fiind cel mai puternic sistem pe care îl putem achiziţiona ca partener pentru orice configuraţie desktop sau portabilă, acum Logitech a lansat un alt sistem de vârf pentru cei care vor să-şi scoată vecinii din apartamente. Sub numele de Z906, Logitech a creat un nou home theater high-end, ideal pentru orice tip de conexiune şi pentru redarea oricărui tip de conţinut. Având câteva trăsături comune cu fratele mai bătrân pe care îl înlocuieşte, noul sistem de boxe de la Logitech dispune de o consolă centrală, de această dată fără un display dedicat, ci doar cu leduri indicatoare pentru fiecare activitate, şi de acelaşi subwoofer impresionant, pe lângă cei 5 sateliţi cu cabluri din belşug. Calitatea construcţiei este foarte bună: fiecare satelit pare parcă dintr-o bucată, iar subwoofer-ul, la care se conectează toate intrările, este la fel de impozant cum ni-l aduceam aminte. Cum Z5500 ne-a arătat în nenumărate cazuri că 500 W sunt suficienţi pentru a umple cu sunet orice fel de cameră, noul Z906 duce tradiţia mai departe cu acelaşi set de specificaţii. 500 W, cuplaţi cu o certificare THX, de asemenea prezentă şi în generaţia anterioară, fac din acest sistem partenerul ideal al celor care apreciază în egală măsură fidelitatea şi claritatea când vine vorba de o plajă cât mai mare de frecvenţe şi forţă. Pentru a vă face o părere la acest capitol, merită să reţineţi că subwoofer-ul din Z906 poate emite 165 W RMS, în timp ce fiecare satelit poate scoate un sunet echivalent a 67 W. Dacă folosiţi intrările digitale ca o conexiune la un receiver digital, un player Blu-ray sau o consolă de jocuri, un avantaj al acestui sistem faţă de altele de pe piaţă este dat de posibilitatea decodării hardware a conţinutului Dolby Digital şi DTS. Pe lângă faptul că este suficient un singur cablu pentru toate cele 6 canale, indiferent ce format de sunet primeşte, Z906 reuşeşte să îl redea fără probleme. Cu ajutorul opţiunii 3D Stereo, din orice sursă de 2 sau 4 canale, sunetul emis va veni din toate cele 6 boxe.

Un avantaj major al acestui sistem este dat de cele nu mai puţin de 5 intrări care pot fi conectate în permanenţă. Printre acestea se numără o intrare 5.1 clasică cu 3 jack-uri stereo (faţă stânga/dreapta, spate stânga/dreapta, centru şi subwoofer), o intrare stereo (2 jack-uri RCA roşu/alb), 2 intrări digital-optice şi o intrare digitală-coaxial. Marele avantaj, pe lângă faptul că puteţi modifica cu uşurinţă din telecomandă sursa de semnal pe intrare, este funcţia sistemului de a prelucra sunetul şi de a-l trimite fără prea mult efort din toate boxele. Senzaţia este cu atât mai impresionantă cu cât sursa de semnal este mai simplă, un smartphone, de exemplu. Pentru controlul întregii activităţi aveţi două opţiuni, fie să folosiţi telecomanda compactă, dar plasticoasă, fie să interacţionaţi cu consola din dotare, care poate fi instalată în orice colţ faţă de sistem, mulţumită cablului nu foarte scurt. La capitolul conectică, avem un reproş pentru acest sistem, legat de cablurile care vin în pachet pentru intrări. Din păcate, este inclus doar un singur cablu clasic cu 3 mufe: una verde, una neagră şi una portocalie, la fiecare capăt, perfect pentru o placă de sunet 5.1 de desktop. Mai rămâne să găsiţi fondul muzical care sună cel mai bine pe acest sistem.

Ofertant: Partenerii Logitech **Preţ:** 1450 lei





Aflaţi soluţiile cu care să luptaţi împotriva inamicilor informatici.

Librăria CHIP ONLINE .ro

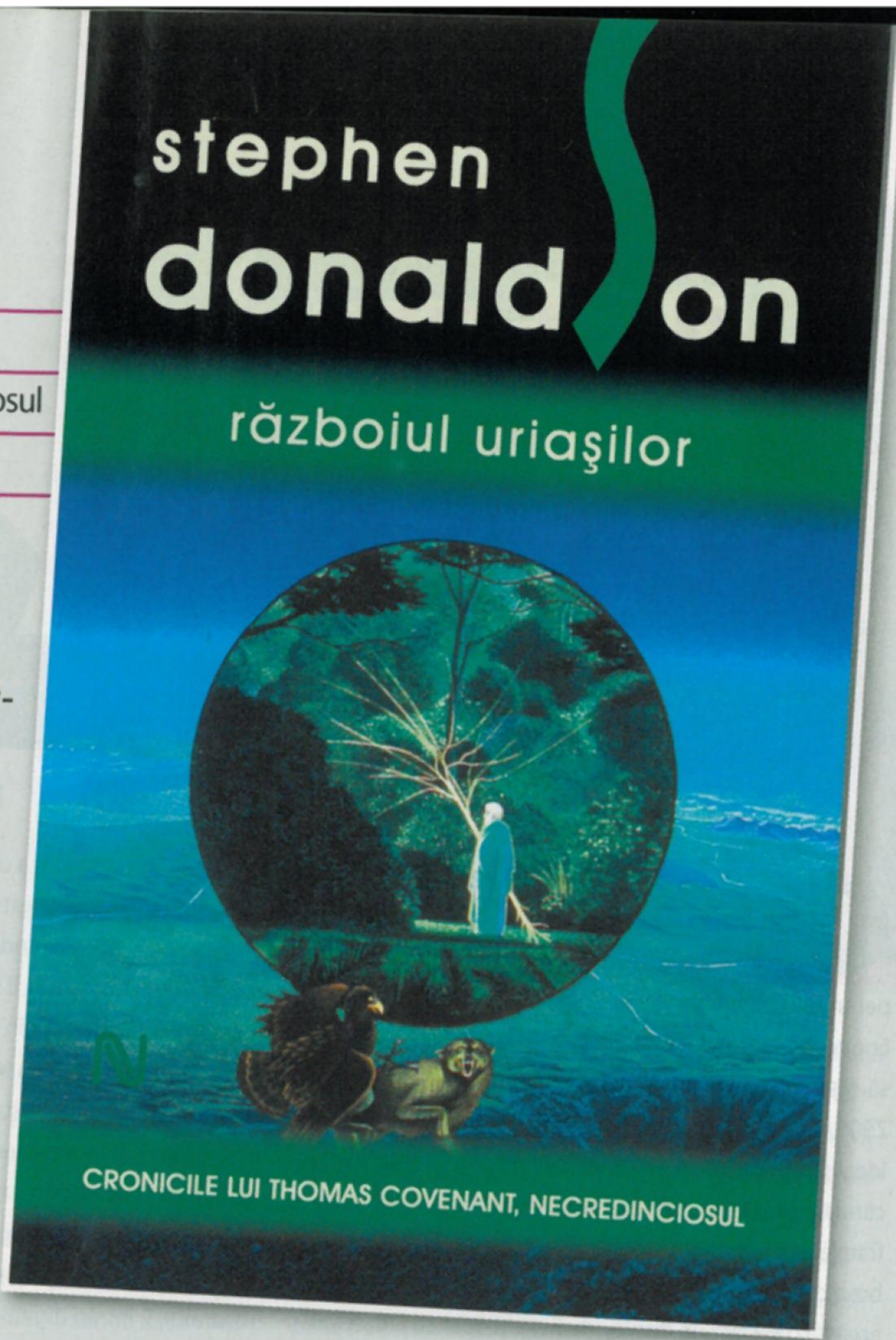
Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie

Titlu Războiul uriaşilor

Autor Stephen Donaldson

Al doilea volum din seria Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul

Colecţia Nautilus



Thomas Covenant, leprosul necredincios, se trezeşte din nou chemat pe Tărâm – o lume a magiei, refugiu fantastic din calea „realităţii". Consiliul îi cere să-l înlăture pe Nobilul Foul, cel care deţine Piatra Bolii Pământului, sursa nesecată a puterii malefice. Dar, cu toate că Thomas Covenant are legendarul inel, încă nu ştie cum să folosească forţa magică a aurului alb, aşa că de data aceasta riscă să piardă totul...

Stephen Donaldson s-a născut în 1947, în Cleveland, Ohio. În copilărie, a petrecut 12 ani în India, unde părinţii săi, misionari medicali, se ocupau de îngrijirea leproşilor. Stephen Donaldson a absolvit Colegiul Wooster în 1968, apoi a lucrat într-un spital din Akron City între anii 1968 şi 1970. În 1971, Stephen Donaldson a predat la Universitatea de Stat Kent, a fost redactor şi instructor la un atelier literar, iar în 1977 i-a fost publicată seria Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul. Seria a apărut sub forma a două trilogii, între 1977 şi 1983, în prezent fiind în lucru o tetralogie plasată în acelaşi univers. Potrivit actualului său editor, Putnam, primele două trilogii s-au vândut în peste 10 milioane de exemplare. În anul 1977, Stephen Donaldson a obţinut Premiul British Fantasy pentru Blestemul nobilului Foul, primul volum din Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul, iar în 1979 a primit Premiul John W. Campbell pentru cel mai bun scriitor tânăr. A mai publicat numeroase romane science-fiction şi poliţiste, inclusiv sub pseudonimul Reed Stephens. Stephen Donaldson a mai fost recompensat cu Atlanta Fantasy Fair Award (1992), pentru realizări deosebite, WIN/WIN Popular Fiction Readers Choice Award (1991) pentru autorul favorit de fantasy sau President's Award acordat de International Association for the Fantastic in the Arts (1997). În anul 2000 a fost onorat cu World Fantasy Award pentru cartea Reave the Just and Other Tales.

„Cel de-al doilea volum din Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul este un adevărat festin pentru împătimiţii literaturii fantasy", afirmă Publishers Weekly, iar Washington Post consideră că „Saga Thomas Covenant este o creaţie atât de rafinată şi desăvârşită, încât îşi va găsi cu siguranţă locul printre operele marilor clasici ai genului."

„Cu Războiul uriaşilor, Donaldson depăşeşte limitele imaginaţiei şi creează noi direcţii în universul fascinant al prozei fantasy."

Fantasy Book Review

CÂŞTIGĂTORII LUNII APRILIE

Cei cinci câştigători ai concursului NEMIRA, ediţia aprilie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Tăişul sabiei de Joe Abercrombie, sunt următorii: Petrea Vlad din Blaj, Istrate Ana Georgina din Bucureşti, Cosmin Mihai din Târgovişte, Dima Margareta din Ploieşti şi Lauruc Laurenţiu Ionuţ din Ciuperceni.

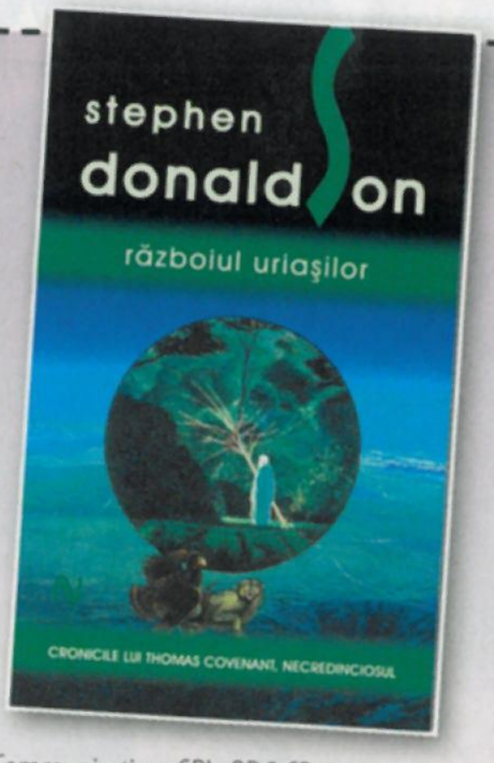
Info: Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă unul din cele cinci romane Războiul uriaşilor de Stephen Donaldson răspunzând la întrebarea:

În ce ţară a petrecut Stephen Donaldson 12 ani?

- Mozambic ☐
- Moldova ☐
- India ☐



Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poştal Judeţ
Telefon e-mail

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 iulie 2011. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna august 2011 a revistei.
Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Recenzie film



THOR

Luna asta, LEVEL a picat foarte prost în calendarul cinematografic: vine prea târziu pentru Furios şi iute 5, după mulţi, cel mai bun din serie şi prea devreme pentru noii/vechi Piraţi din Caraibe. Şi ce păcat, se potriveau aşa de bine cu revista. Ce-a rămas? Paul şi Dincolo de limite s-au stins şi ele. Rio s-a dovedit medi-ocru, deşi 3D-u-l face minunat. X-Man e încă pe vine, la fel şi Kung Fu Panda 2 şi Hanna. Rămâne Thor. Thor este printre puţinii super-eroi Marvel care se poate mândri cu rangul de zeitate. El este zeul, ţineţi-vă bine, tunetului, fulgerului, furtunii, al stejarilor, puterii, distrugerii, fertilităţii şi protectorul umanităţii, în mitologia germană. Mai interesantă este însă varianta lui scandinavă, cu toate întâmplările prin care trece, mai deosebite după părerea mea chiar decât cele din Olimp. Din păcate însă, filmul nu prezintă aceste aventuri, tocmai pentru că benzile desenate după care a fost făcut se ocupă de altceva. Spun din păcate pentru că aventurile originale sunt mult mai puternice şi mai frumoase decât ce vedem aici. Filmul nu dezamăgeşte dacă ştii la ce să te aştepţi. Film cu super-eroi tipic Marvel, undeva pe linia Iron Man 2, Cei 4 fantastici, Daredevil, Hulk, dar sub X-Man şi Spider-Man. Incomparabil cu Bat-Man, dar asta poate şi pentru că liliacul nu face parte din gaşcă. Efecte bune, acţiune suficientă, fetiţe şi bărbăţei frumoşi, film de adormit copiii. Dacă super-eroii amintiţi mai sus v-au plăcut, nu văd cum Thor v-ar putea dezamăgi, în caz contrar, alegeţi oricare din filmele prezentate iniţial. O să vă prindă mai bine. A, şi să nu uit. Din păcate, jocul cu acelaşi nume lansat odată cu filmul este foarte, foarte slab.

■ ncv

www.

www.pica-pic.com/

Dacă ai prins timpurile când lumea se mai juca încă pe consolele portabile ruseşti, site-ul ăsta te va trimite în urmă cu muuuuulţi ani. Dacă nu ai prins timpurile alea, intră pe site-ul din titlu şi vei vedea de unde s-a plecat secolul trecut.



www.dominicboudreault.com/

Lumea vrea să vadă chestii mişto. Căci cine ar vrea să vadă chestii nasoale? Eu nu. Poate tu. Dar poate că nici tu, aşa că intră şi vezi ce face Dominic.



Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 şi poţi comanda oricare dintre cărţile colecţiei CHIP Kompakt

Tarif SMS: 6 EUR plus TVA în oricare din reţelele Orange, Vodafone sau Cosmote



Costul de expediţie este inclus în preţul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărţii dorite şi adresa la care să o primiţi.

Librăria CHIP ONLINE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card SDHC 4GB** sau **USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.





mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS ☐ Card SDHC 4GB, ☐ USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografiere"			107,98 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat poștal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poștă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactați prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Brașov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Brașov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov
- mandat poștal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupație ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poștal ____ Județ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

Classic Games LEVEL Collection

14,90 LEI











Colecția CHIP KOMPAKT te invită să descoperi:

EDIȚIE LIMITATĂ





19,98 lei
~~29,98~~

OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.

PHOTOSHOP CS5

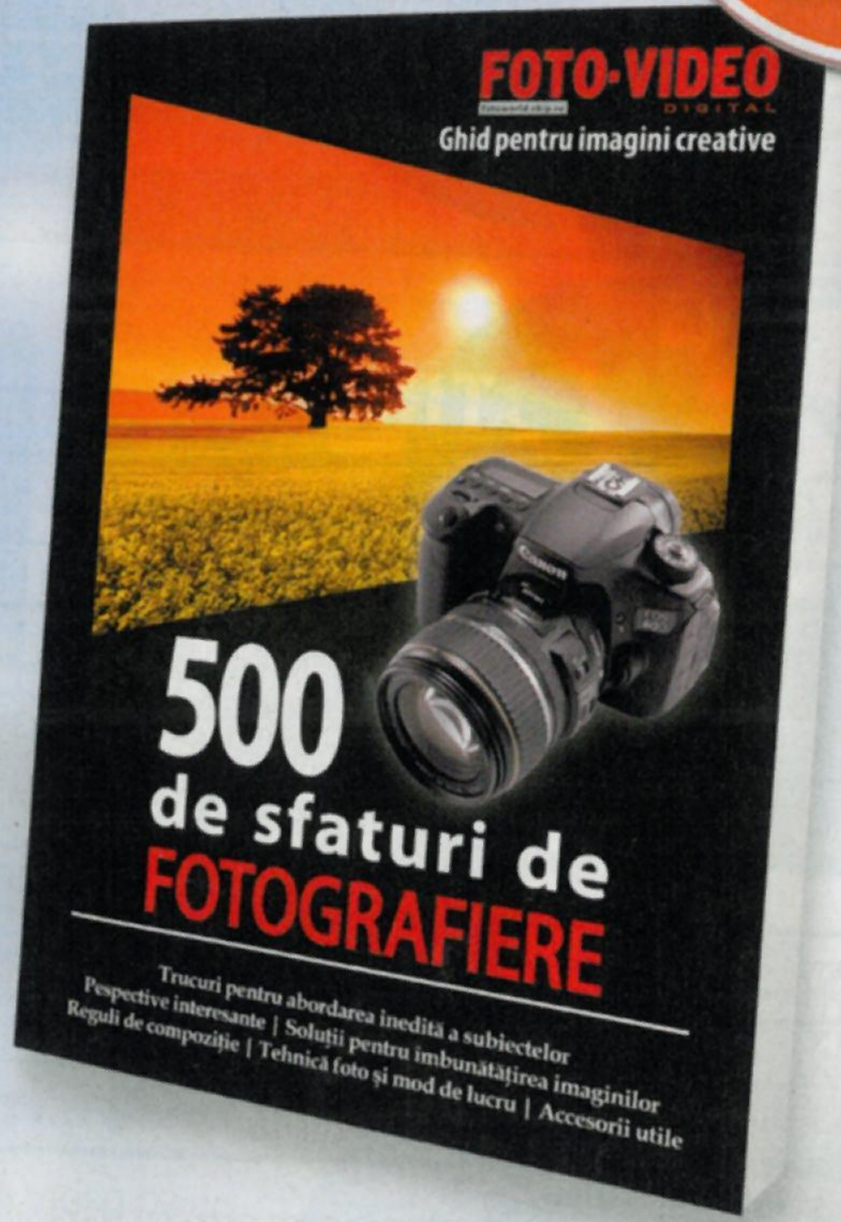
Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.

WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.





Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai 19,98 lei/buc.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian



NEXT ISSUE*



Candidat la titlul de cel mai bun RPG al anului, The Witcher 2 promite să ne răsfețe.



Lege și fărădelege în "Orașul îngerilor".



Adaptarea pentru PC a unei fabule de success.

*Cu titlu informativ

Pentru ca tu să obţii FOTOGRAFII SPECTACULOASE îţi oferim 84 de PAGINI cu şi despre fotografie!

Ediția lunii iunie 2011 a revistei FOTO-VIDEO digital poate fi achiziționată prin pachetul promoțional „revista + cartea *Fotografia digitală - Tehnică și compoziție*", la prețul de 22,98 lei.



Cartea poate fi comandată și separat, online, la adresa: www.chip.ro/librarie

Vrei mai mult decât o simplă poză?

VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la **seminariile și workshop-urile** organizate de revista FOTO-VIDEO pe parcursul întregului an

Detalii pe **chip.ro/workshop**

Librăria CHIP ONLINE .ro

Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie

Orange Young
distracţie la nesfârşit

- acces nelimitat la Facebook şi Yahoo!
- SMS nelimitat în reţea
- 1500 minute în reţea
- 75 minute naţionale
- 150 MB internet pe mobil

totul cu 5 €/lună



distracţia se schimbă cu Orange

www.nelimiteaza-te.ro

opţiunea poate fi activată până la 30 iunie 2011;
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM sau
a creditului de reîncărcare

today changes with orange™